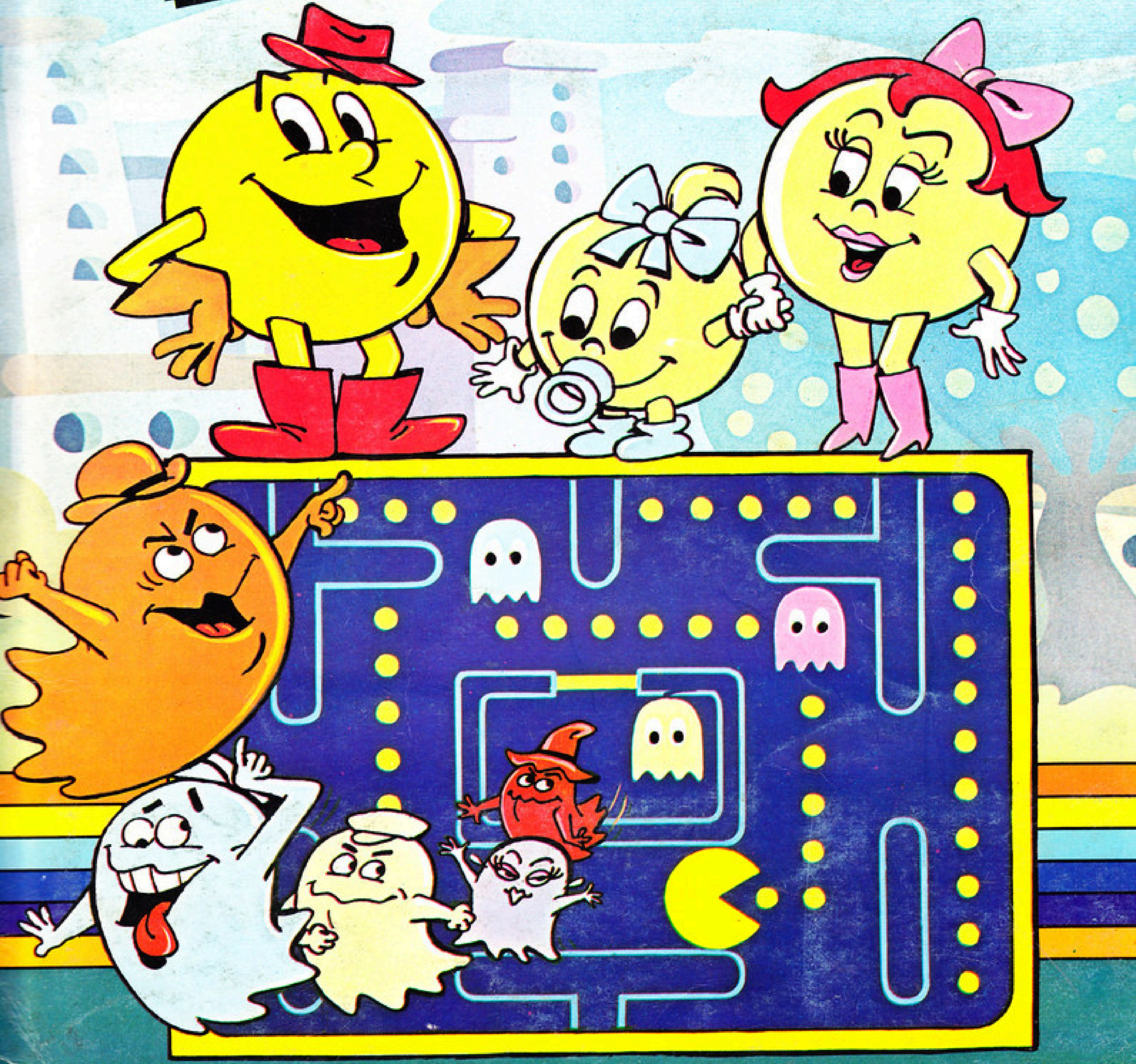
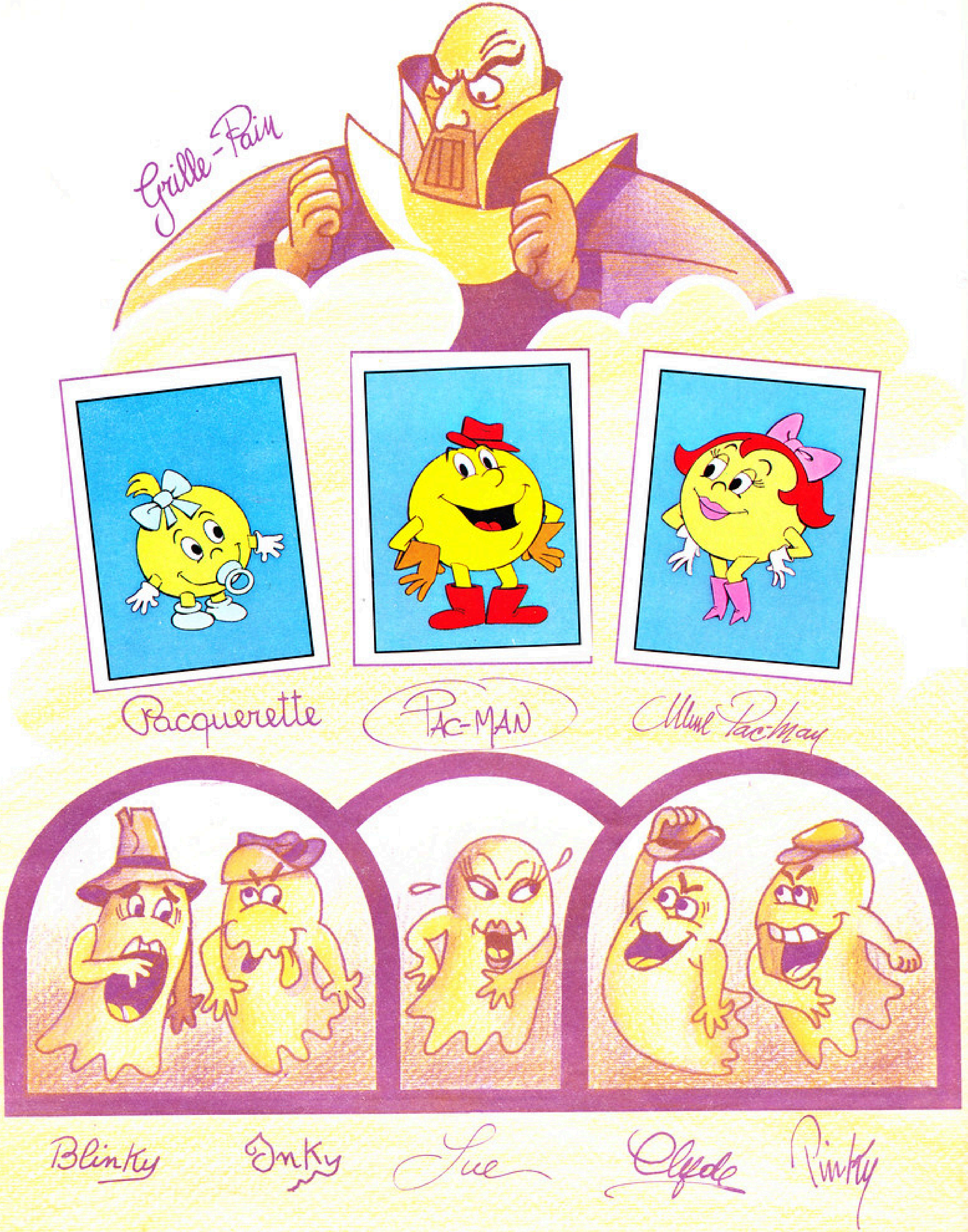
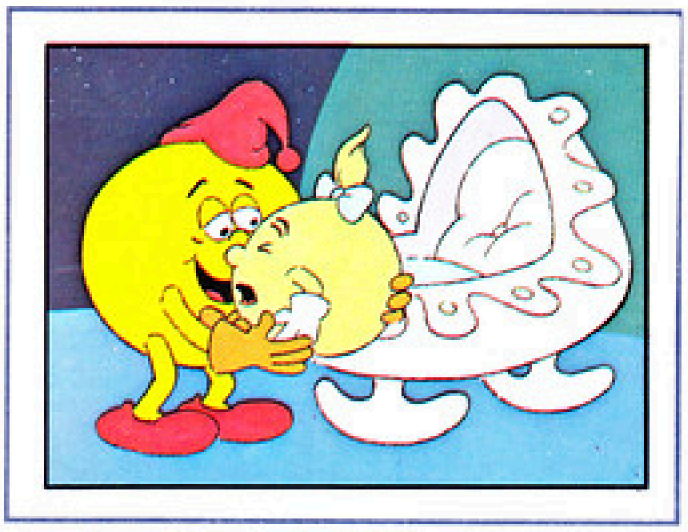
PAC-MAN™



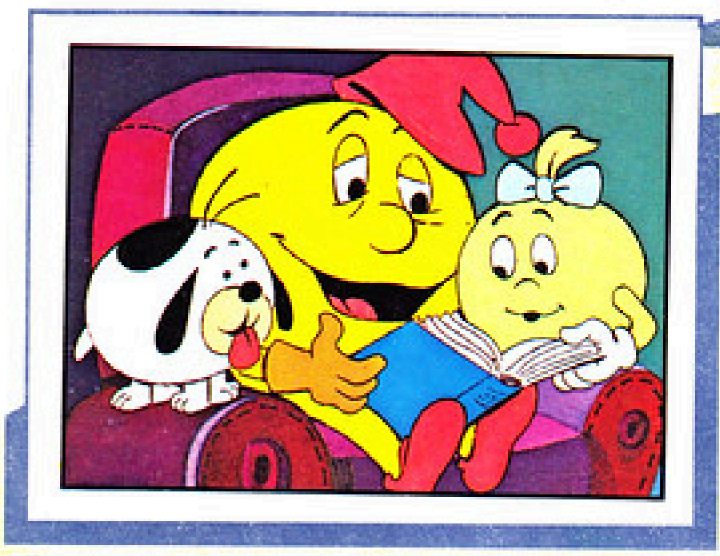
FIGURINE PANINI


Grille-Pain
Pacquerette
PAC-MAN
Mme Pac-Man
Blinky
Inky
Sue
Clyde
Pinky

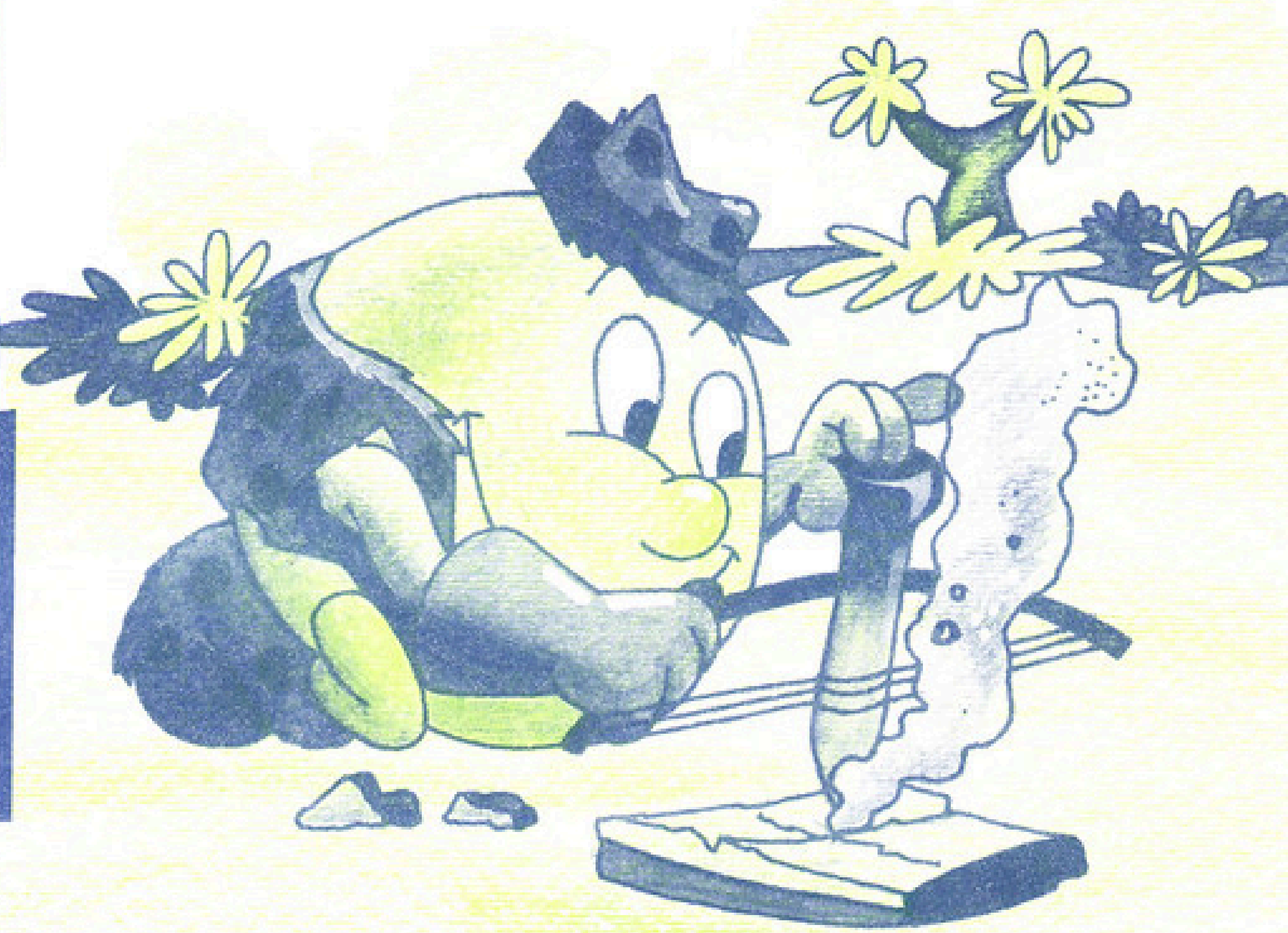
Pac-Man à l'âge de pierre

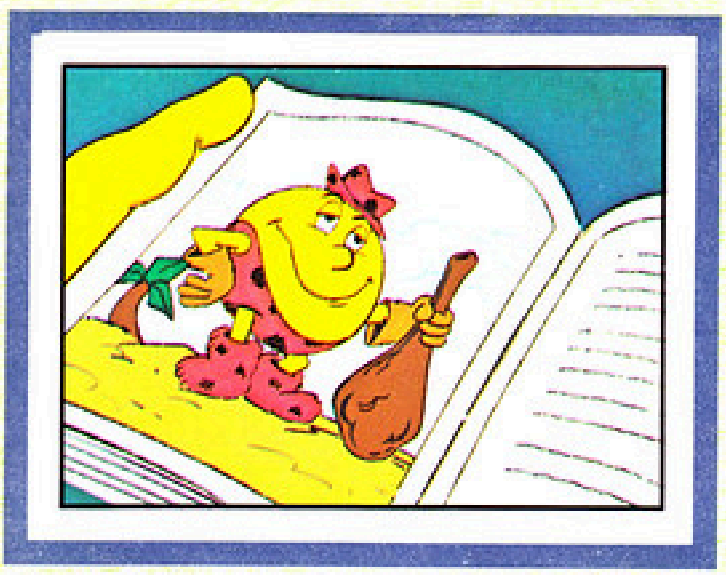


4 - *Quand, en pleine nuit, Pacquerette a un cauchemar, aussitôt papa Pac-Man court le rassurer. Et il se met, ...*

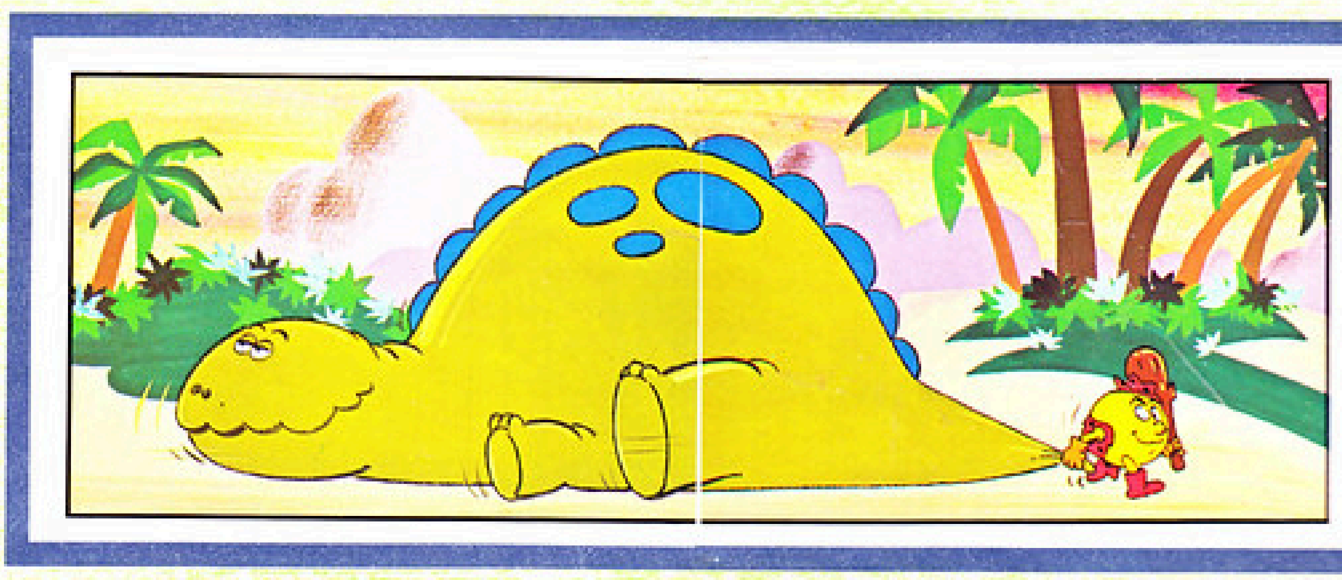


5 - *... quoique tombant de sommeil, à lui lire une de ces histoires de famille qui plaisent tant au chien Chomp-Chomp.*





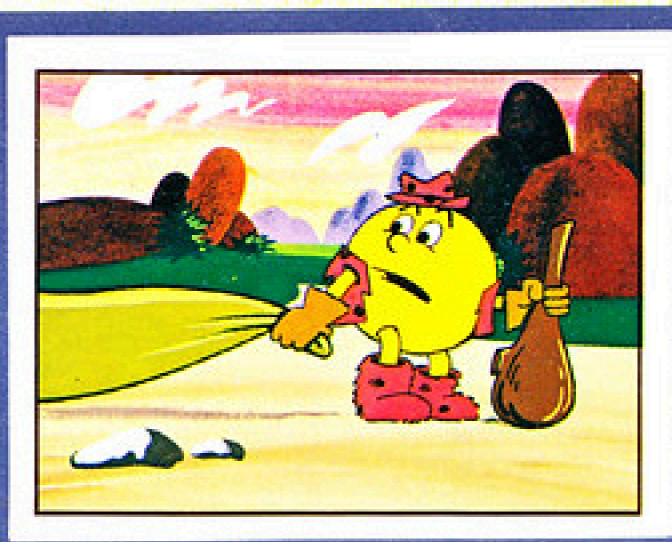
6 - *Cette fois, c'est la plus ancienne: elle remonte au temps où Pac-Man vivait dans les cavernes et avait pour arme ... une massue.*



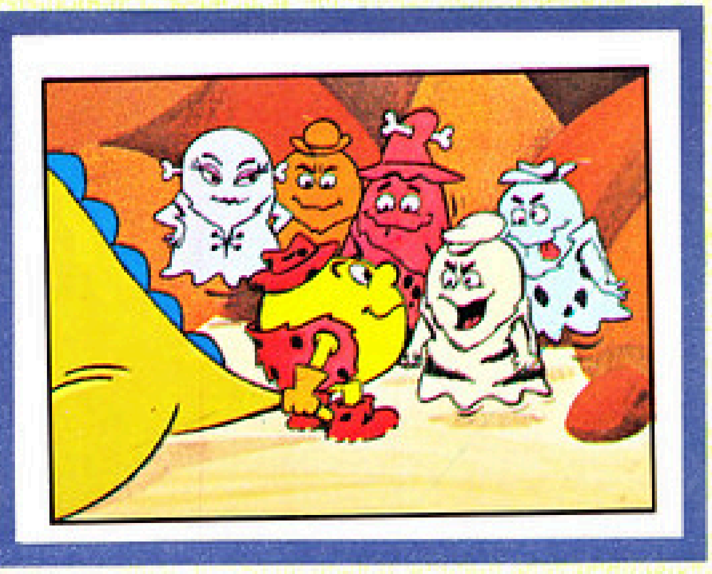
7-8 - *Et la vie, alors, n'était pas facile. La chasse était l'activité principale de Pac-Man; elle lui procurait sa nourriture et tout ce dont il avait besoin pour se vêtir. Le gibier abondait, mais vu sa taille, il n'était pas très facile à capturer.*



9 - Autre problème: ces pestes de fantômes gloutons, Inky, Pinky, Blinky et Clyde, plus Sue, leur consoeur.

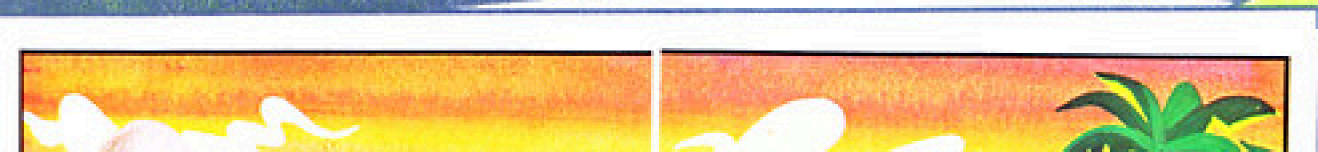


10 - Ennemis jurés de Pac-Man, ils n'arrêtaient pas d'essayer de le piéger. Pac-Man les connaissait bien!



11 - Mais, il arrivait que Pac-Man tombe dans une de leurs embûches. Alors, tout ce qu'il pouvait faire, c'était de ...

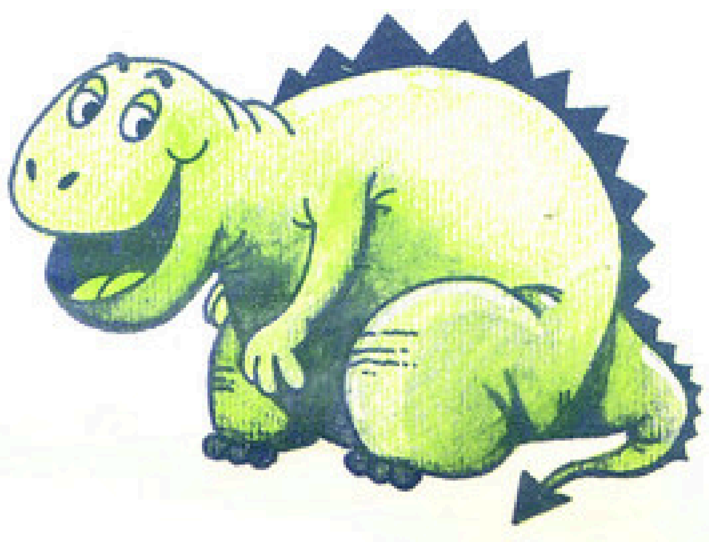


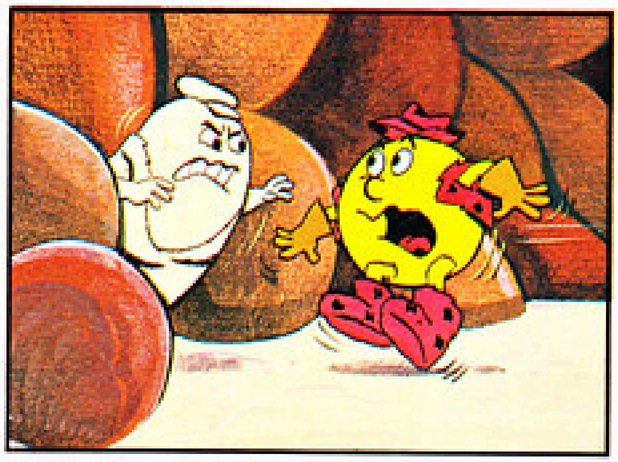


12/15 - ... s'enfuir! Bref, on peut dire que Pac-Man avait la vie dure. De ce combat, le gibier avait tout à gagner et suivait les événements avec détachement, en attendant que les choses rentrent dans l'ordre.

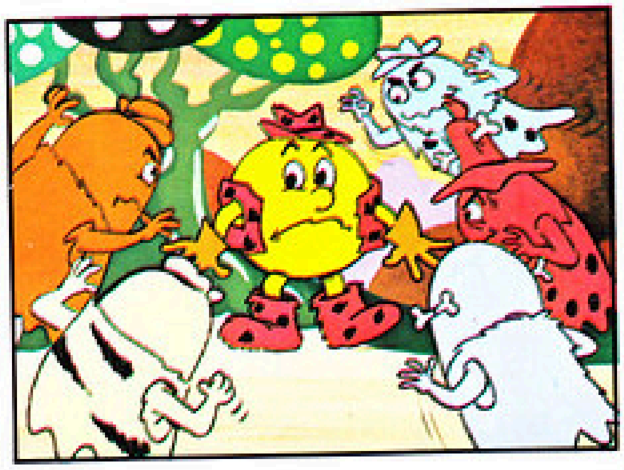


16 - Pour Pac-Man, pas un instant de répit: il passait son temps à courir et à trembler. Qu'aurait-il ...

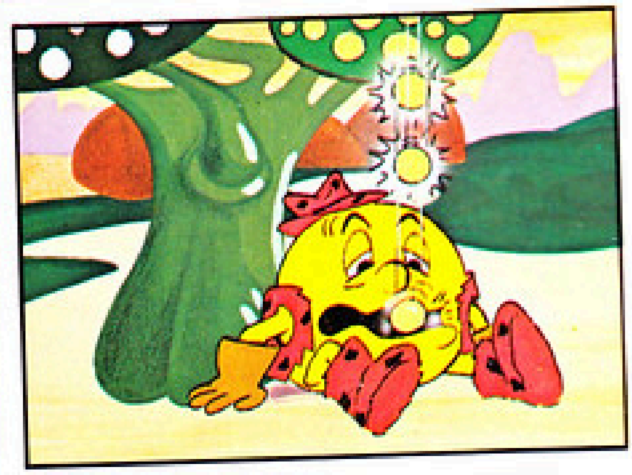




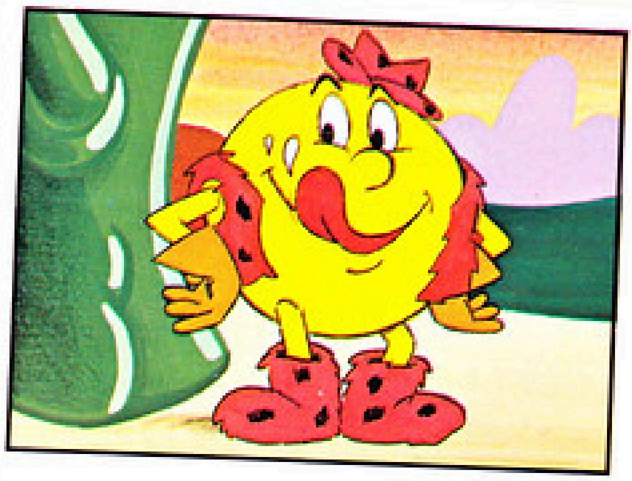
17 - ... pu faire d'autre? Il n'avait aucun moyen de lutter sontre Sue, Inky, Pinky, Blinky et Clyde.



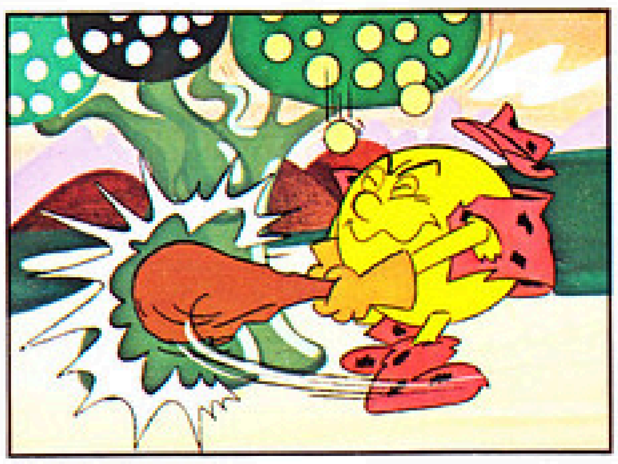
18 - Dès que les fantômes avaient attrapé Pac-Man, ils le mordaient pour lui pomper toute son énergie.



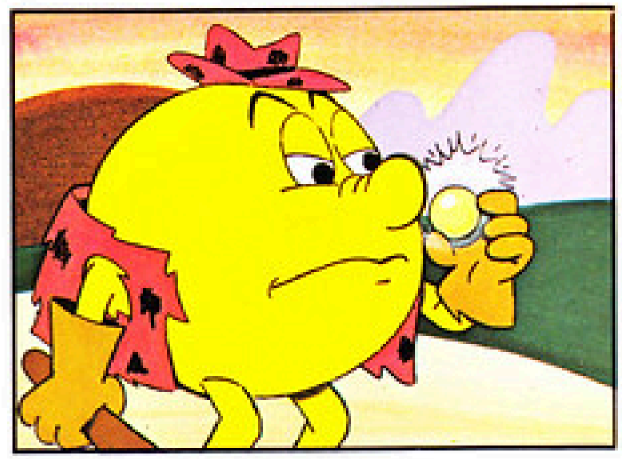
19 - Mais un jour il y eut du nouveau: Pac-Man gisait sous un arbre, épuisé, quand soudain une boule tomba ...



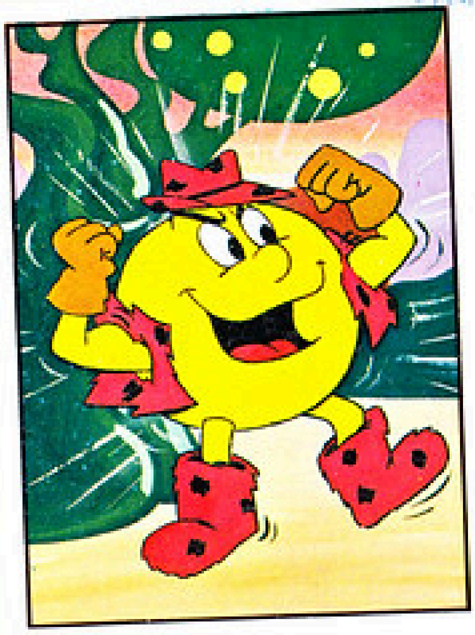
20 - Une boule agréable au goût et qui lui rendit son énergie perdue. Un remède-miracle, qu'il ne connaissait pas.



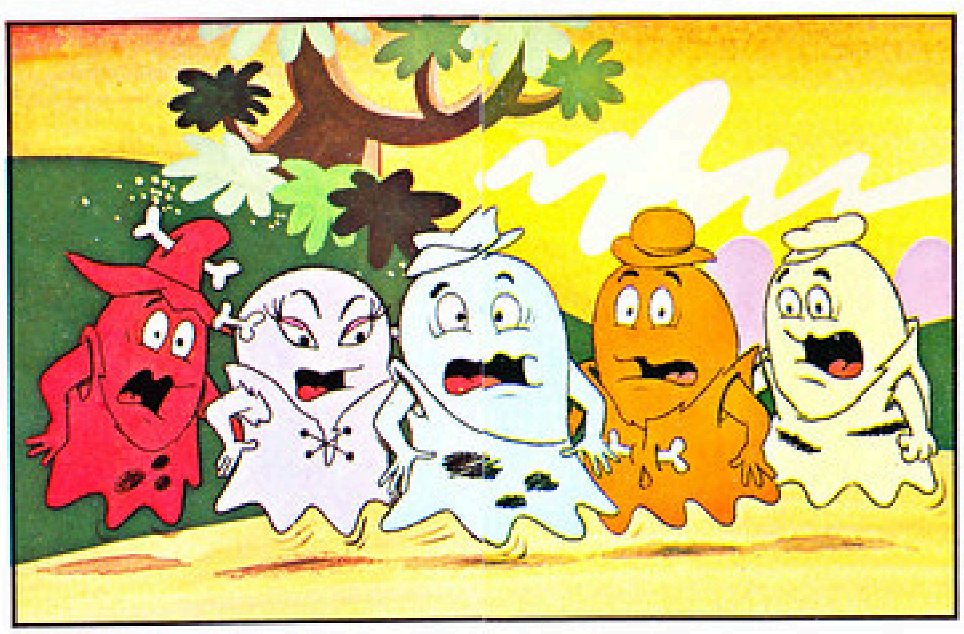
21 - Pac-Man décida d'examiner ces boules et se mit à en cueillir, avec l'élégance qui le caractérise encore aujourd'hui.



22 - Après quoi il en prit une et l'observa de près: à première vue, elle n'avait rien d'étrange, ni de suspect ...



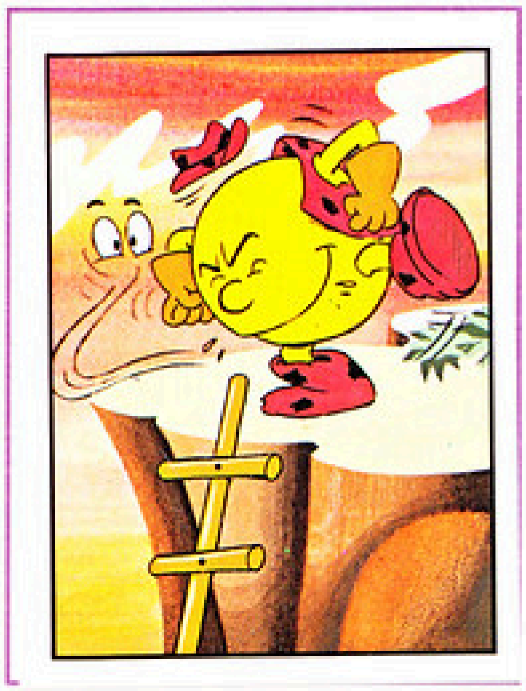
23 - Il la goûta et sentit ses forces se multiplier! La «Pac-gomme» était une boule d'énergie!



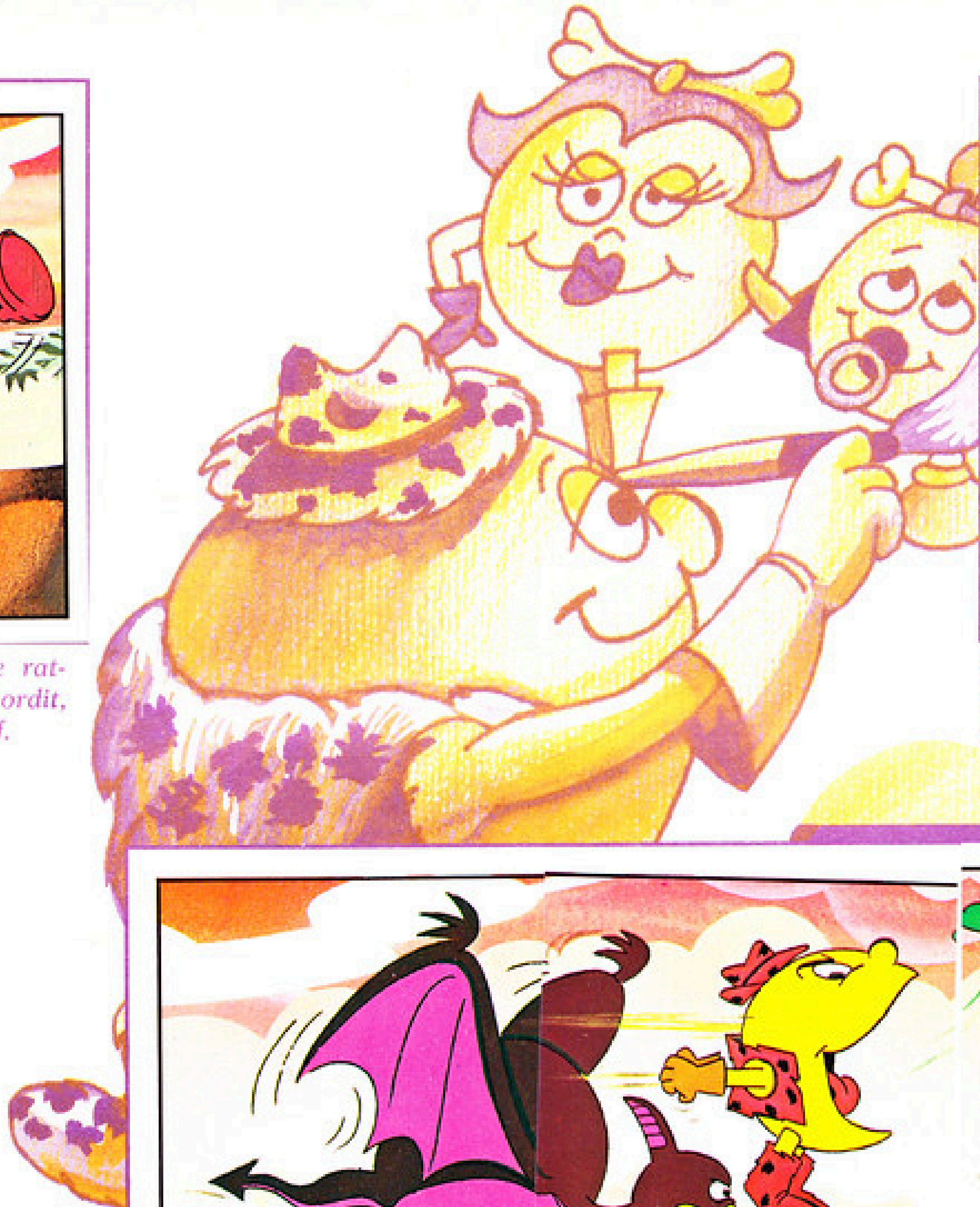
24-25 - Et Blinky, Sue, Inky, Clyde et Pinky surent qu'une époque s'achevait et qu'une ère nouvelle commençait: Pac-Man était maintenant assez fort pour se défendre.



26 - Pour la première fois il durent fuir. Inky prit l'échelle qu'il avait sur lui ...

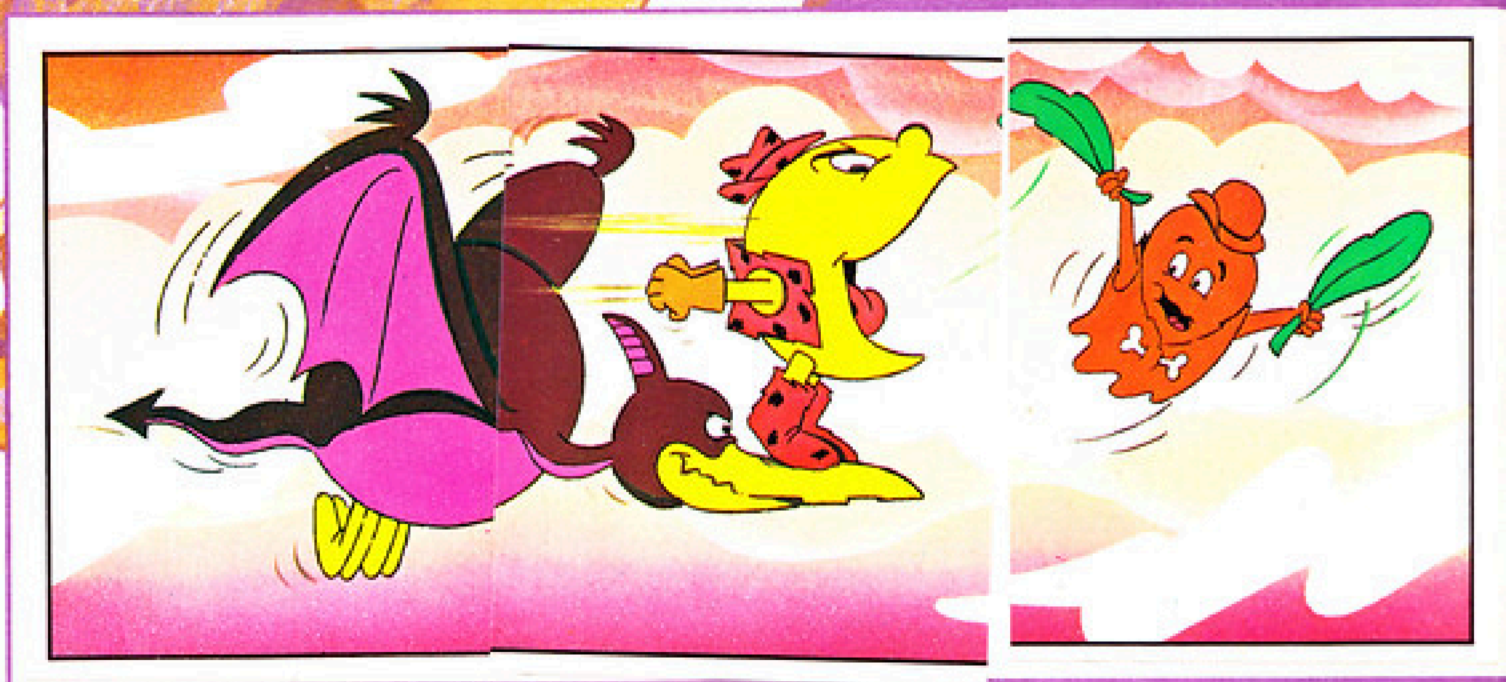


27 - ... mais Pac-Man le rattrapa d'un bond et le mordit, le rendant ainsi inoffensif.

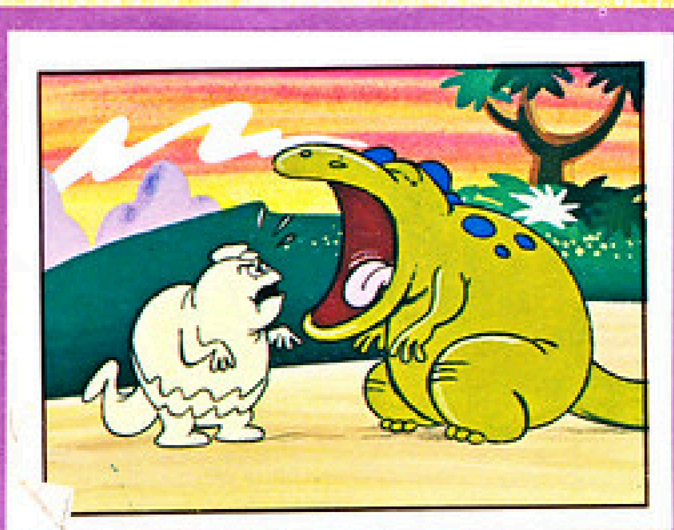




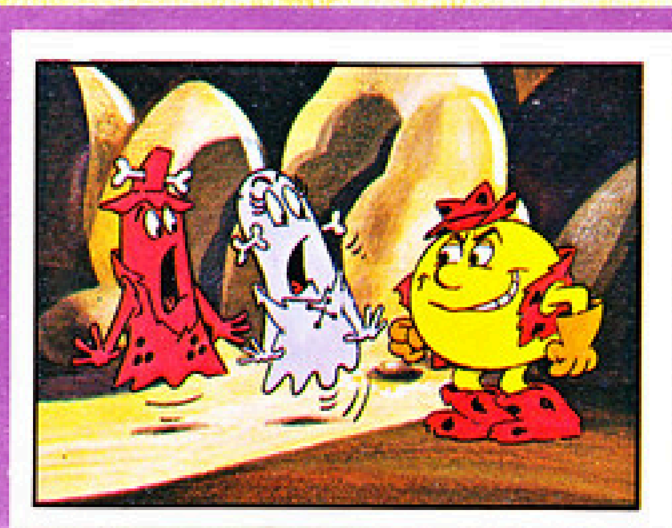
28 - Pensant qu'au ciel il serai en sécurité, Clyde empoigna deux palmes et s'envola.



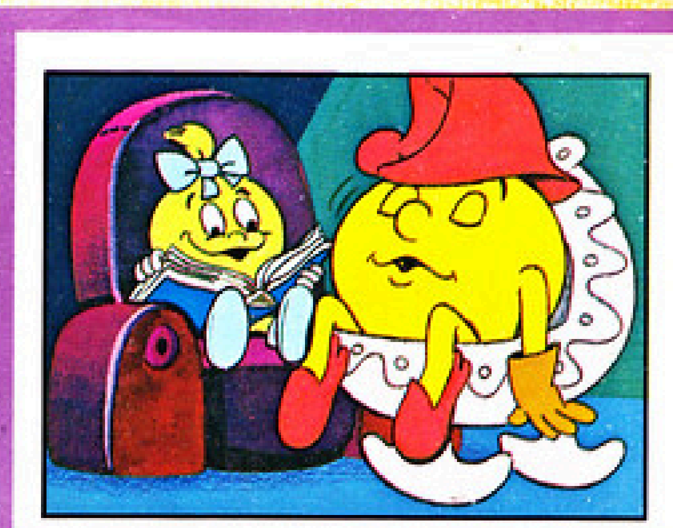
29/31 - Mais il se trompait lourdement: pris en stop par un Pac-ptérodactyle, Pac-Man eut vite fait de le rattraper. Clyde le vit arriver trop tard: après la morsure que lui infligea Pac-Man, il ne resta de lui que deux pauvres yeux tout tristes!



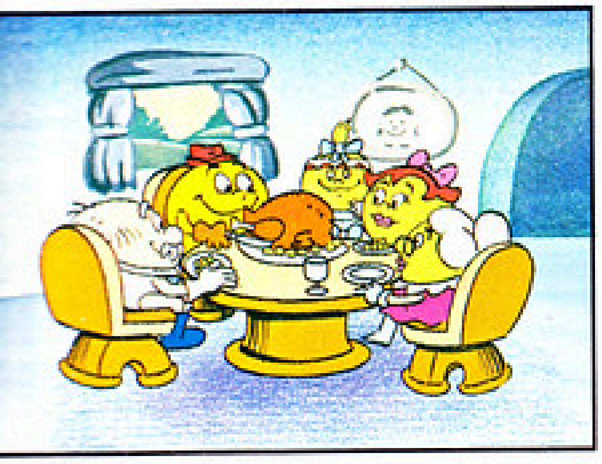
32 - Pinky tenta bien de se transformer en tyrannosaure mais, manque de bol, il tomba sur un autre qui l'avala.



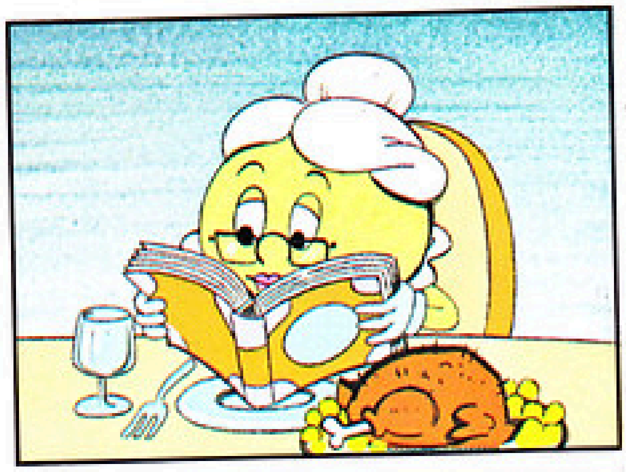
33 - Blinky et Sue se cachèrent dans une grotte, où Pac-Man les dénicha vite. Les fantômes rentrèrent vaincus à la maison.



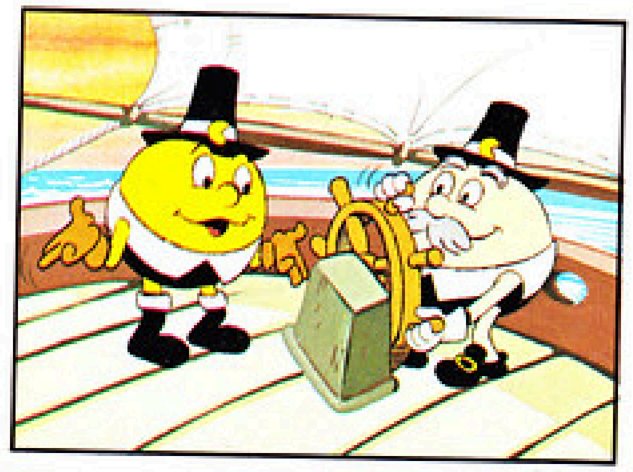
34 - Quand Pacquerette se réveille la nuit, vous savez que Pac-Man lui raconte une histoire. Mais il ne la finit jamais ...



- Le premier anniversaire de Pacque-te, quelle belle occasion pour un bon it repas avec les grands-parents ...



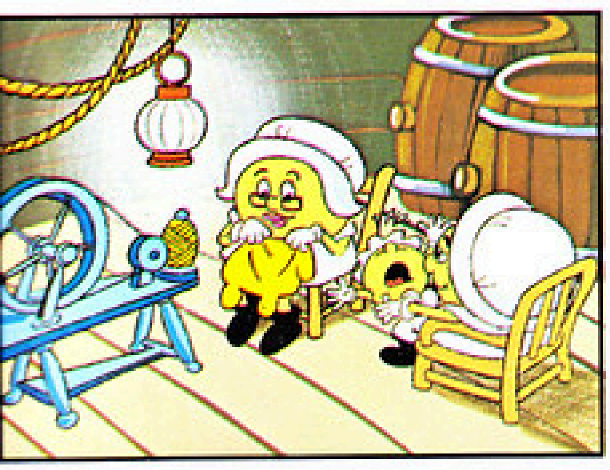
36 - Grand-maman Pac-Man, qui adore son petit-fils, veut à tout prix lui raconter l'histoire de Pac-Land, leur patrie.



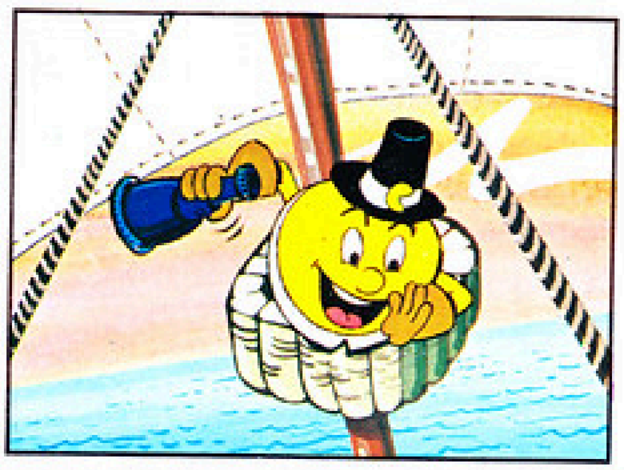
37 - Il y a fort longtemps, les ancêtres de Pac-Man prirent la mer pour partir vers un monde nouveau.

La découverte de Pac-Land

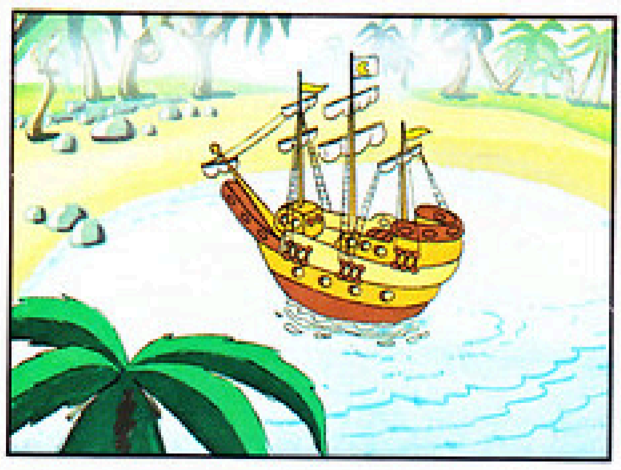




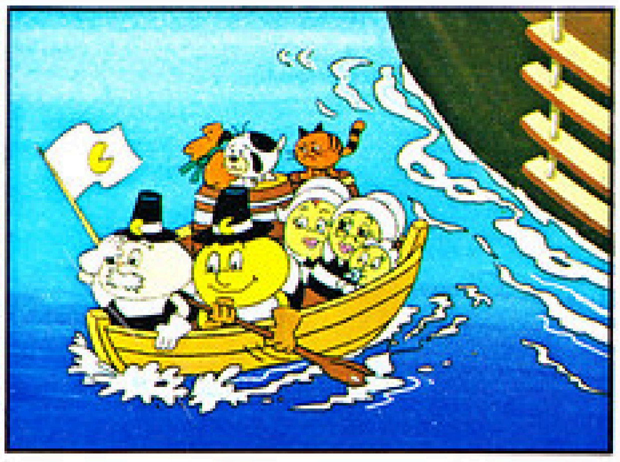
- Pendant force jours, ils voguèrent r l'océan, sûrs que tôt ou tard une re fertile leur apparaîtrait.



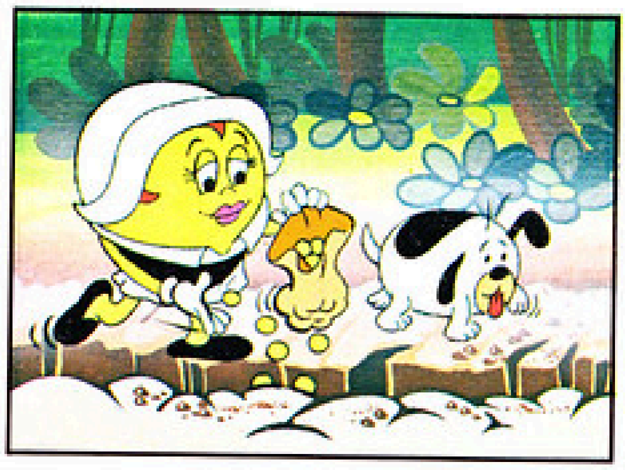
39 - Enfin retentit le cri: «Terre en vue!» D'un seul coup il effaça la fatigue et les souffrances endurées.



40 - Le bateau jeta l'ancre. Alors put commencer l'opération de débarquement sur ce monde nouveau.





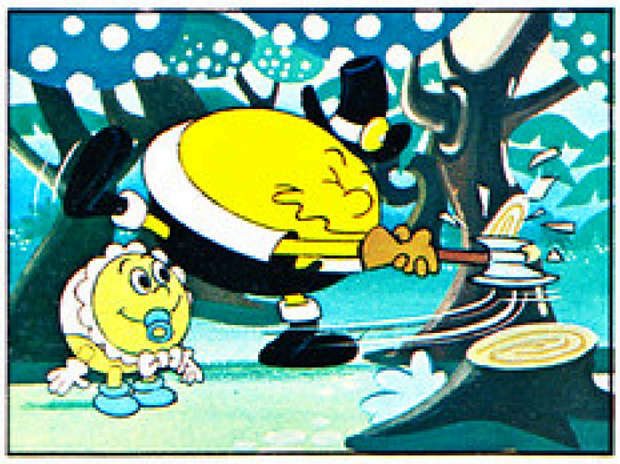


41 - Ces ancêtres ressemblaient à leurs descendants: voici Pac-Man, Pacquerette Chomp-Chomp et le chat.

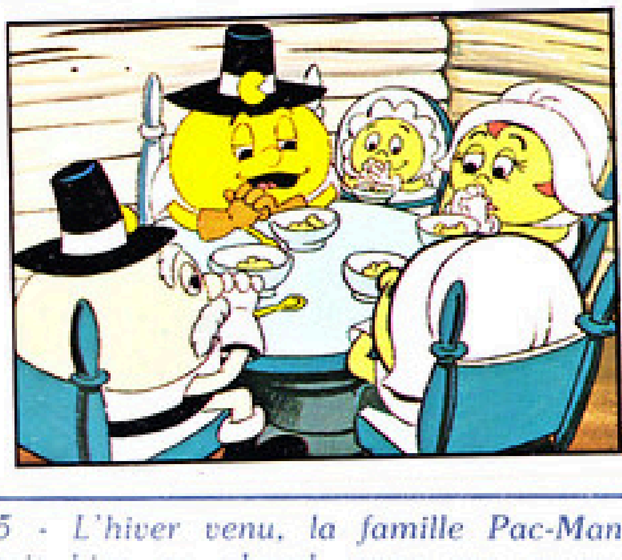
42 - Première chose à faire: baptiser cette nouvelle terre. On décida de la nommer «Pac-Land», le «pays des Pac».

43 - Hommes et femmes se mirent à labourer et à semer. Chacun selon ses moyens, bien sûr.





44 - On n'abattit que les arbres nécessaires à la construction d'une maisonnette où trouver refuge pendant la saison froide.



45 - L'hiver venu, la famille Pac-Man était bien au chaud, avec une grosse réserve de Pac-gommes.



46/49 - Comment Pac-Man se serait-il douté que Pinky, Inky, Blinky, Clyde et Sue, ses ennemis de toujours, étaient là eux aussi? Comment étaient-ils arrivés, mystère (cachés dans le bateau, sans doute). En tout cas ils étaient là!



50 - Chaque soir, Pac-Man et le fidèle Chomp-Chomp allaient chercher du bois à brûler.

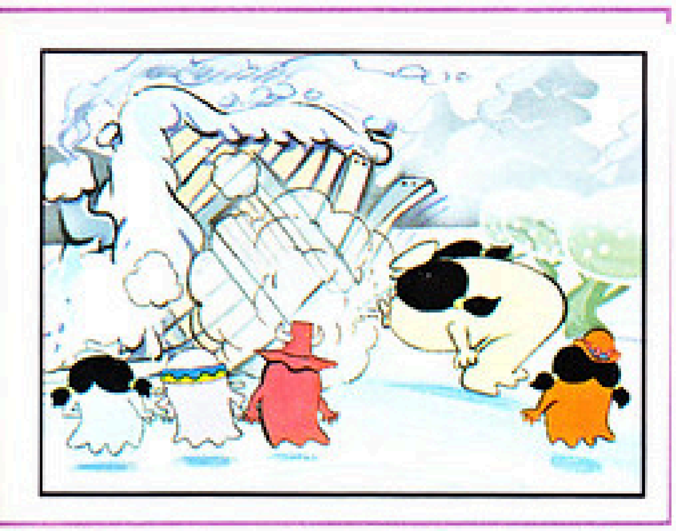


51-52 - Ce soir-là les fantômes avaient décidé d'attaquer. Cachés derrière les arbres, ils suivirent Pac-Man en cachette pour connaître le chemin qui menait à sa maison.

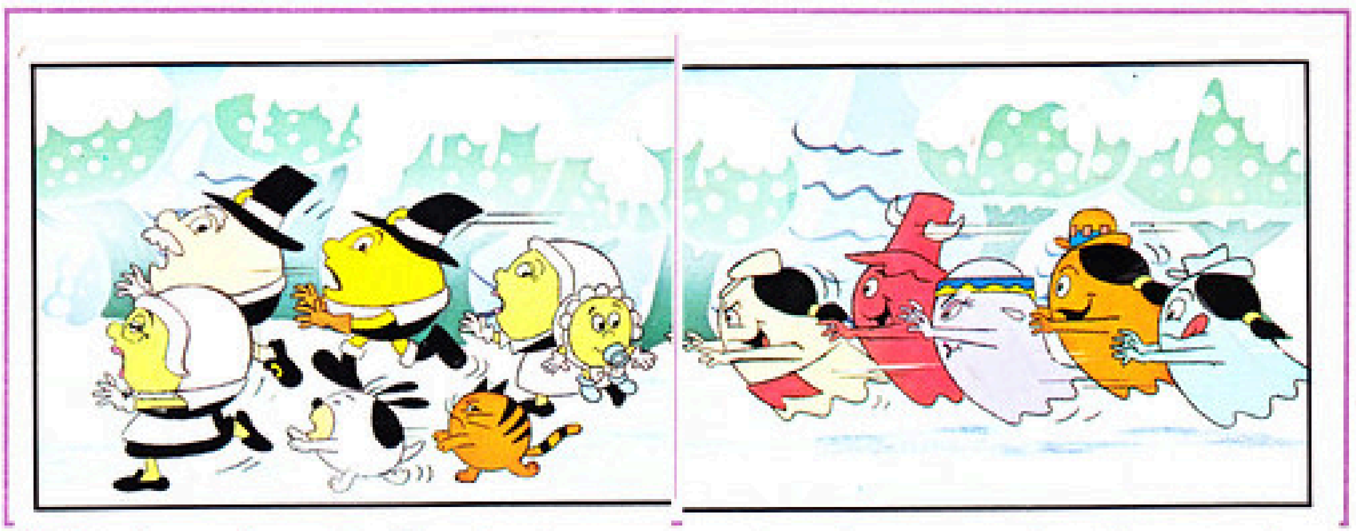


53 - Et bien sûr, Pac-Man et Chomp-Chomp prirent le chemin du retour une fois le bois ramassé.





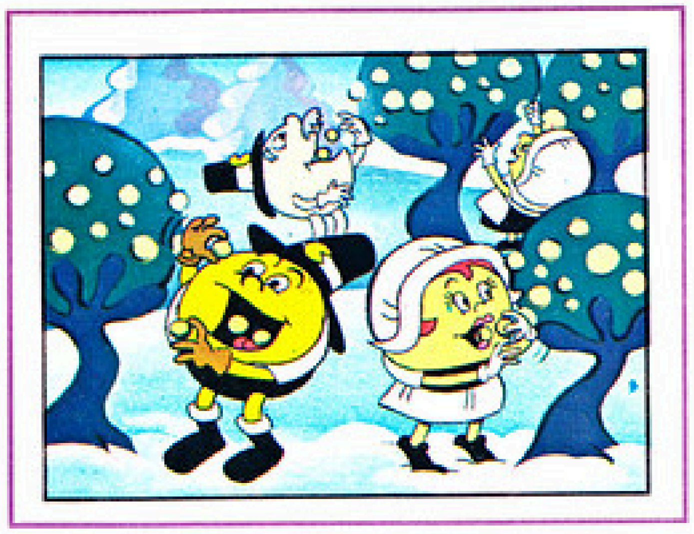
54 - Devant la maison de Pac-Man, Pinky se gonfla presque jusqu'à éclater, puis il souffla de toutes ses forces.



55-56 - La maisonnette s'envola et ses occupants, pris par surprise, n'eurent même pas le temps de réaliser ce qui arrivait: terrifiés, ils coururent au verger où poussaient de très nombreux arbres à Pac-gommes.



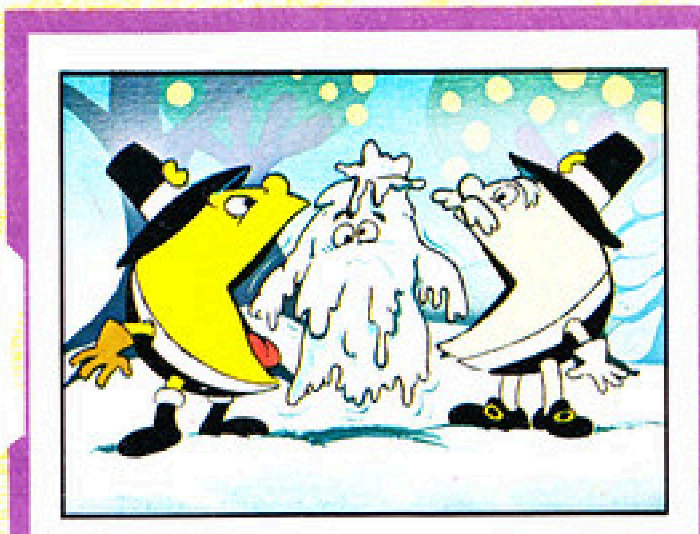
57/59 - Mais la nuit, les Pac-gommes gelaient. L'aube venue, le soleil se chargea de résoudre le problème.



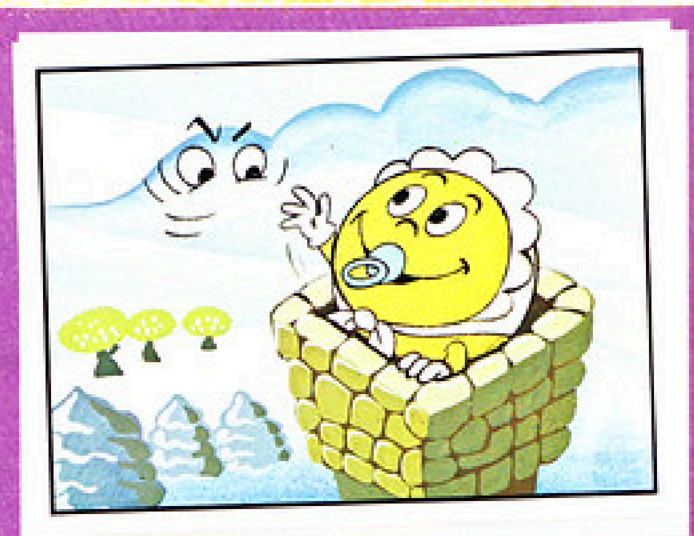
60 - Pac-Man et les siens se gavèrent de Pac-gommes. Pour l'instant, le danger était écarté!



61 - A présent, au tour des fantômes, d'avoir peur, ils n'eurent plus qu'à prendre la fuite!



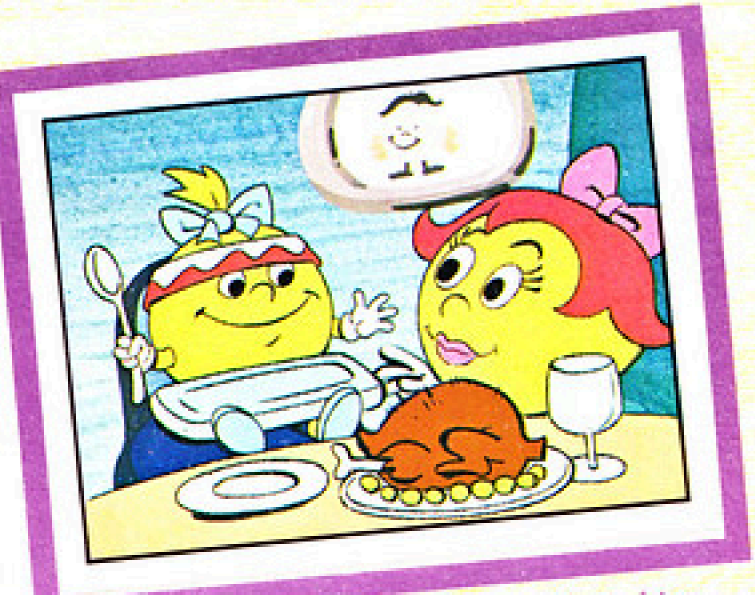
62 - Inky se cogna contre un arbre et fut enseveli sous la neige tombant des branches. Il fut le premier neutralisé.



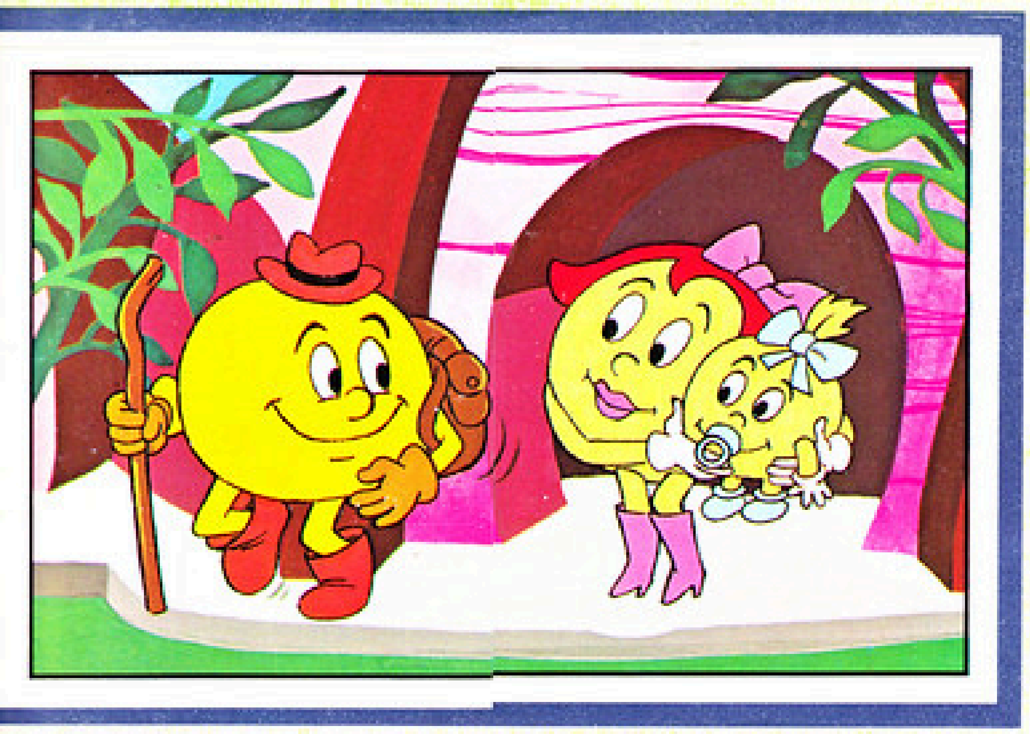
63 - Blinky, Pinky et Sue subirent le même sort. Même Pacquerette sut se couvrir de gloire.



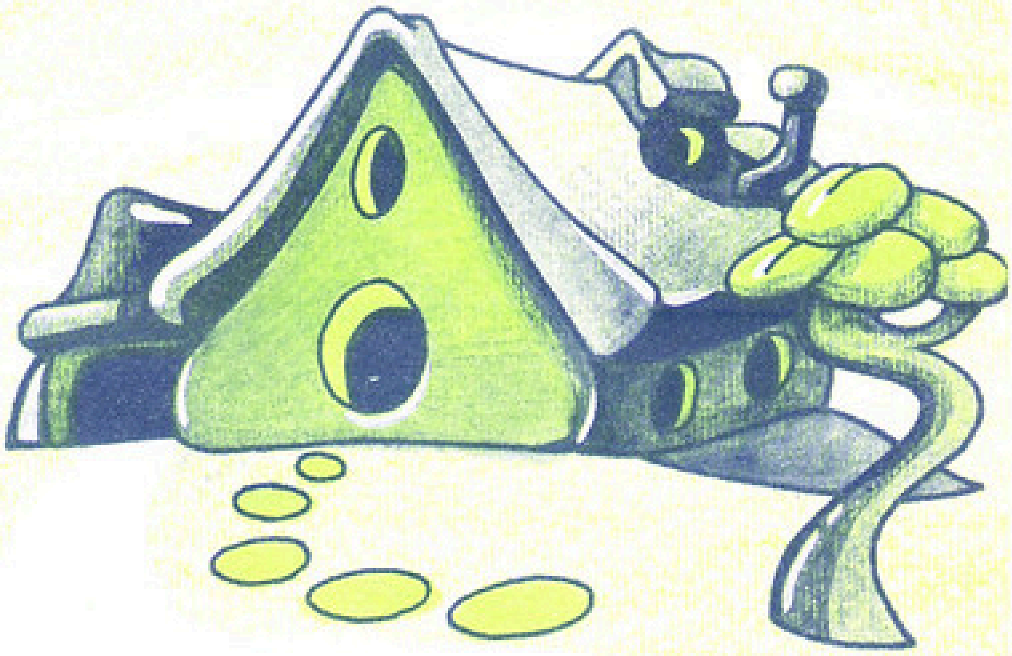
64 - Clyde, cette fois, n'eut pas de chance: il se croyait au sûr dans une grotte, mais il y avait un gros ours!



65 - Après cette histoire qui finit bien, Pacquerette pourra enfin goûter la joie de son anniversaire ...



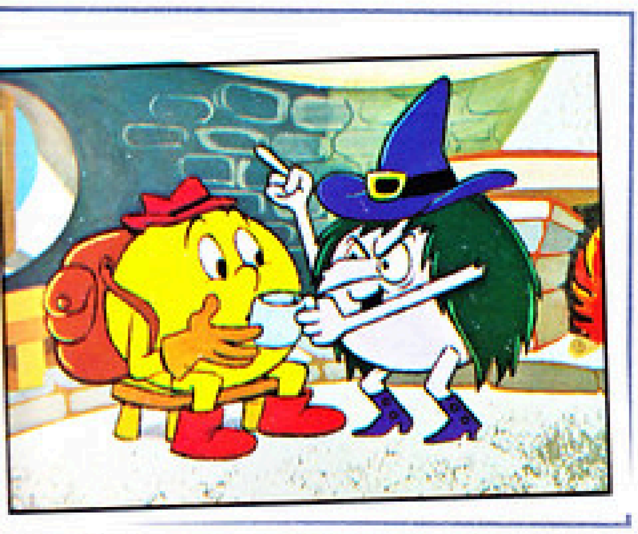
6-67 - A la belle saison, Pac-Man adore se lever tôt et
ller faire un tour dans le bois. Un matin, il embrasse
naman Pac-Man, Pacquerette et puis s'en va.



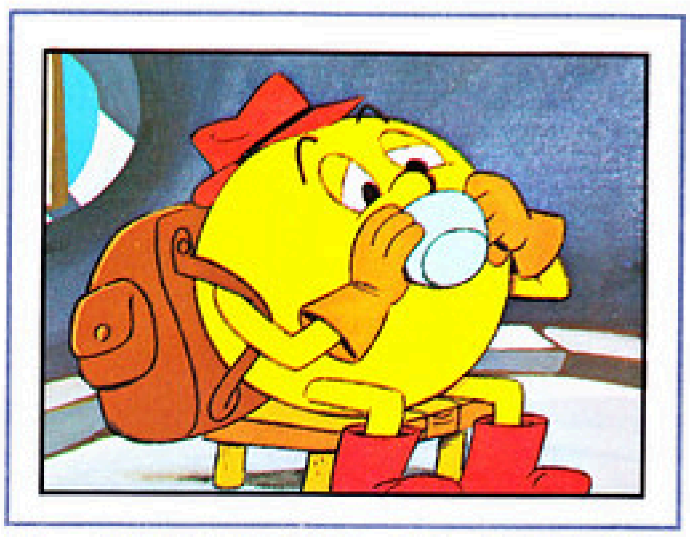
Le bon tour de la Sorcière



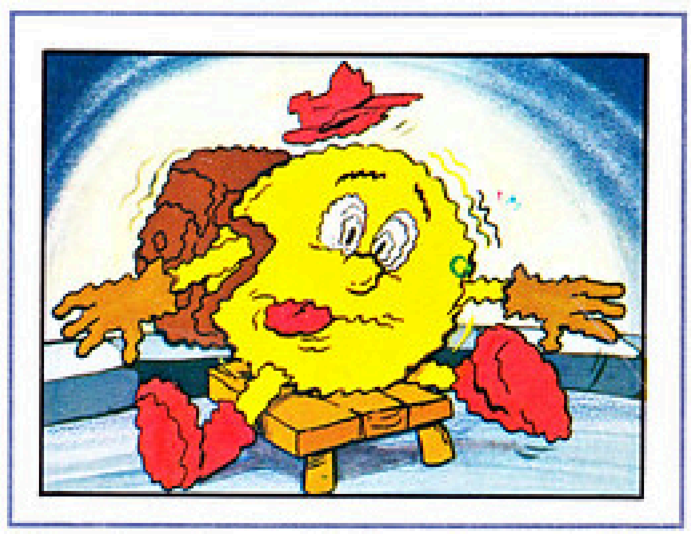
8-69 - Mais voilà que Pac-Man se perd dans le bois. Il
e rappelle qu'une Pac-sorcière habite par là, et il se décide
aller lui demander de l'aider.



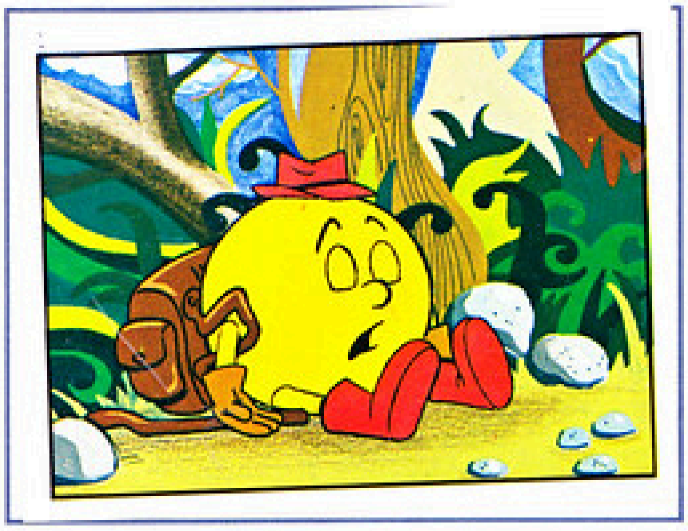
- La Pac-sorcière l'invite à entrer chez
e et lui offre même de boire une tasse
thé.



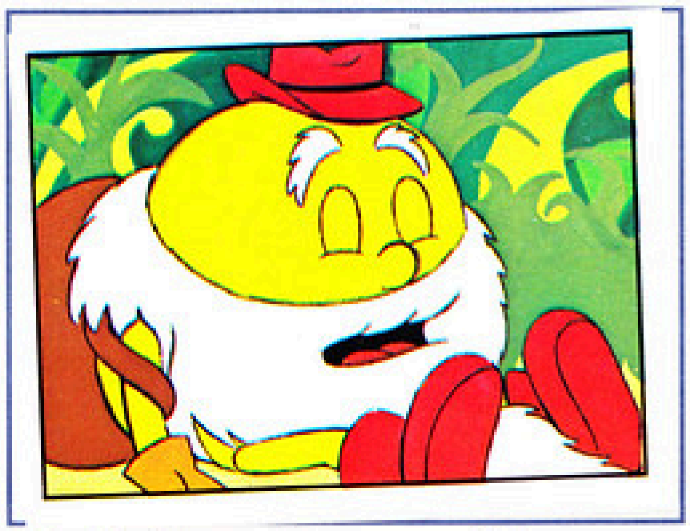
71 - Epuisé, Pac-Man boit ce bon thé chaud et réconfortant. D'ailleurs, la Pac-sorcière a tant insisté ...



72 - A peine a-t-il bu qu'une terrible secousse le traverse, mais cela ne dure pas. Il salue et s'en va.



73 - Bientôt, il est pris d'une grande fatigue et décide de faire une petite halte. Il s'endort aussitot.



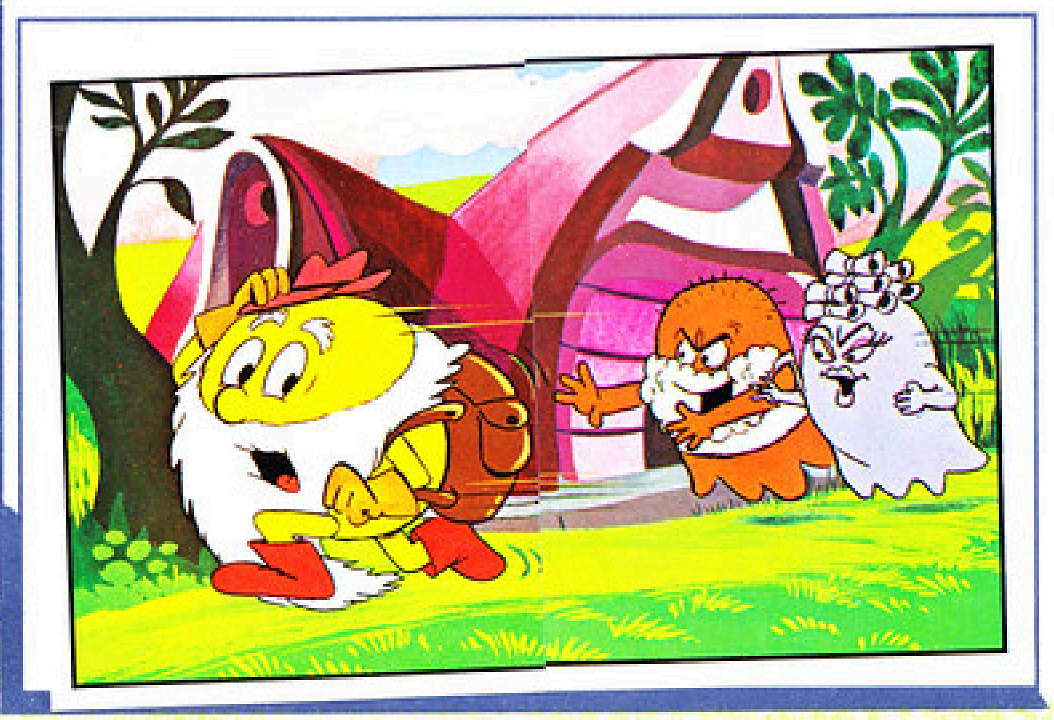
74 - Un bien curieux sommeil! Le temps passe à toute allure, ses cheveux et sa barbe se mettent à pousser ...



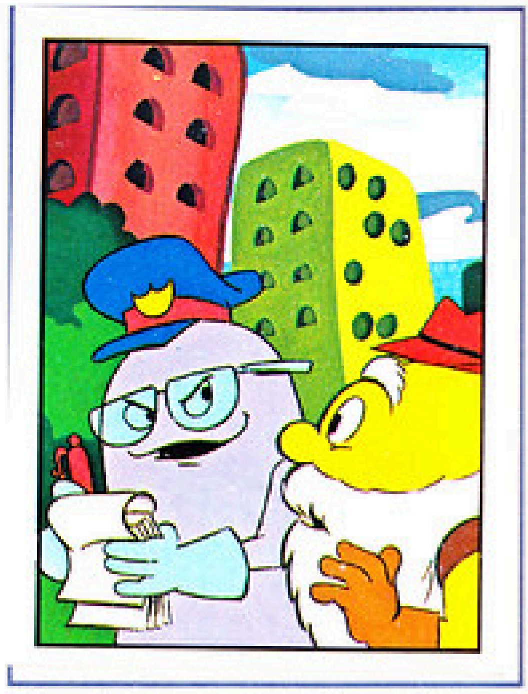
75 - Au réveil il se sent fatigué, et il a du mal à se remettre en route pour rentrer à Pac-land.



76 - Imaginez sa tête quand il découvre que les siens n'habitent plus là!



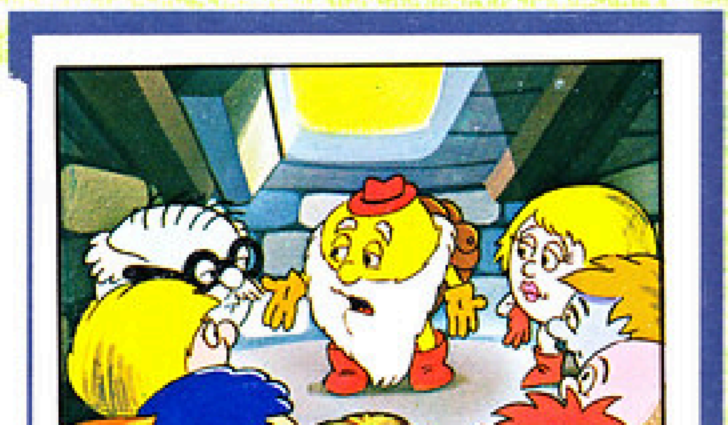
77-78 - A cette première mauvaise surprise s'en ajoute une seconde, encore pire: les nouveaux occupants de sa maison sont des fantômes gloutons! Pac-Man s'enfuit en vitesse.



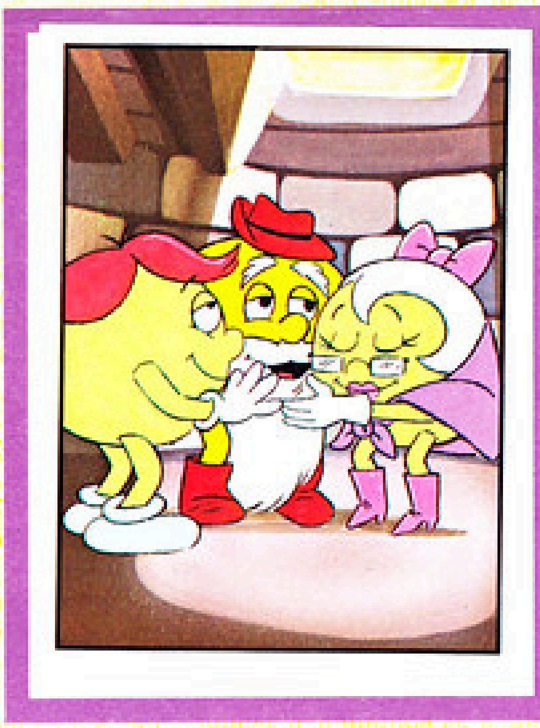
79 - Apercevant un Pac-policier, il veut lui demander de l'aide: mais lui aussi est un fantôme!



80 - Alors Pac-Man se rue dans une maison, mais une fois dedans, voilà qu'une trappe s'ouvre soudain sous lui!



81 - Il tombe dans un sous-sol où sont les habitants de Pac-Land et découvre qu'il a dormi pendant vingt ans!



82 - Pac-Land est devenue Fantôme-Land! Mais Pac-Man a la joie de revoir sa famille.



83-84 - Remis de ses émotions, Pac-Man se dit qu'il faut chasser les envahisseurs de la ville. Oui, mais comment? La plantation d'arbres à Pac-gommes est étroitement gardée.

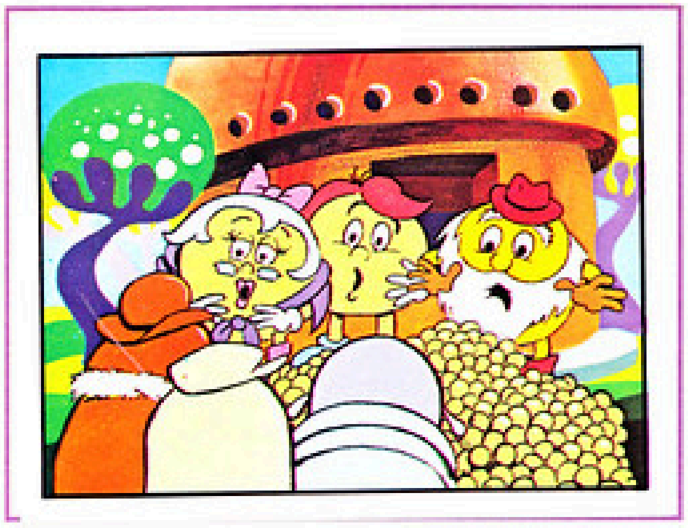


85/88 - Déguisés en fantômes-inspecteurs, Pac-Man, sa femme et Pacquerette (devenu un beau jeune homme) trompent la vigilance des gardiens, qui sont Sue, Inky, Pinky, Blinky et Clyde. Eux aussi ont pris un sacré coup de vieux...

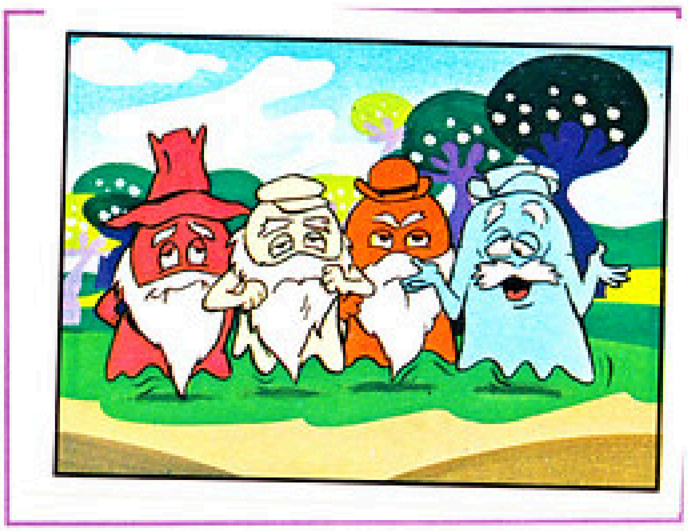




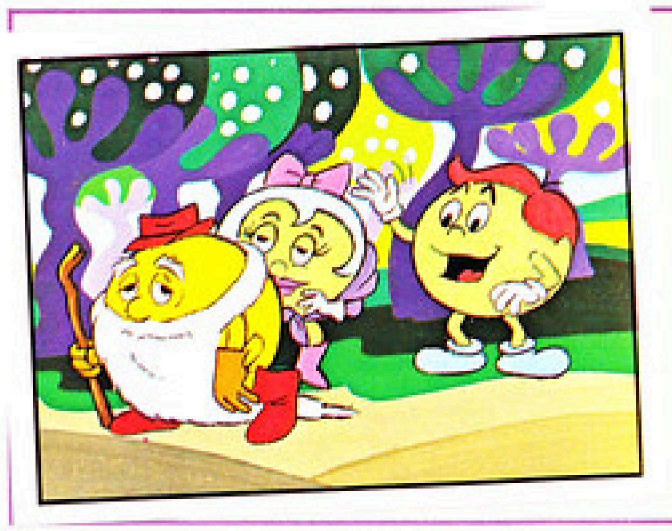
89 - Les Pac-Man arrivent à la réserve de Pac-gommes et tous trois se jettent dessus.



90 - Mais à peine ont-ils commencé que retentit la voix de Clyde: «Inutile, elles sont trop vieilles!»



91 - Et Inky ajoute que les arbres sont redevenus sauvages. Les beaux jours sont bien finis ...



92 - «Il doit bien y avoir un moyen, se dit Pac-Man, et si je retournais voir la Pac-sorcière?»



93-94 - Il finit par retrouver la maisonnette et frappe à la porte: la Pac-sorcière est là. Elle a même l'air ravie de le retrouver et son récit a l'air de l'amuser beaucoup.

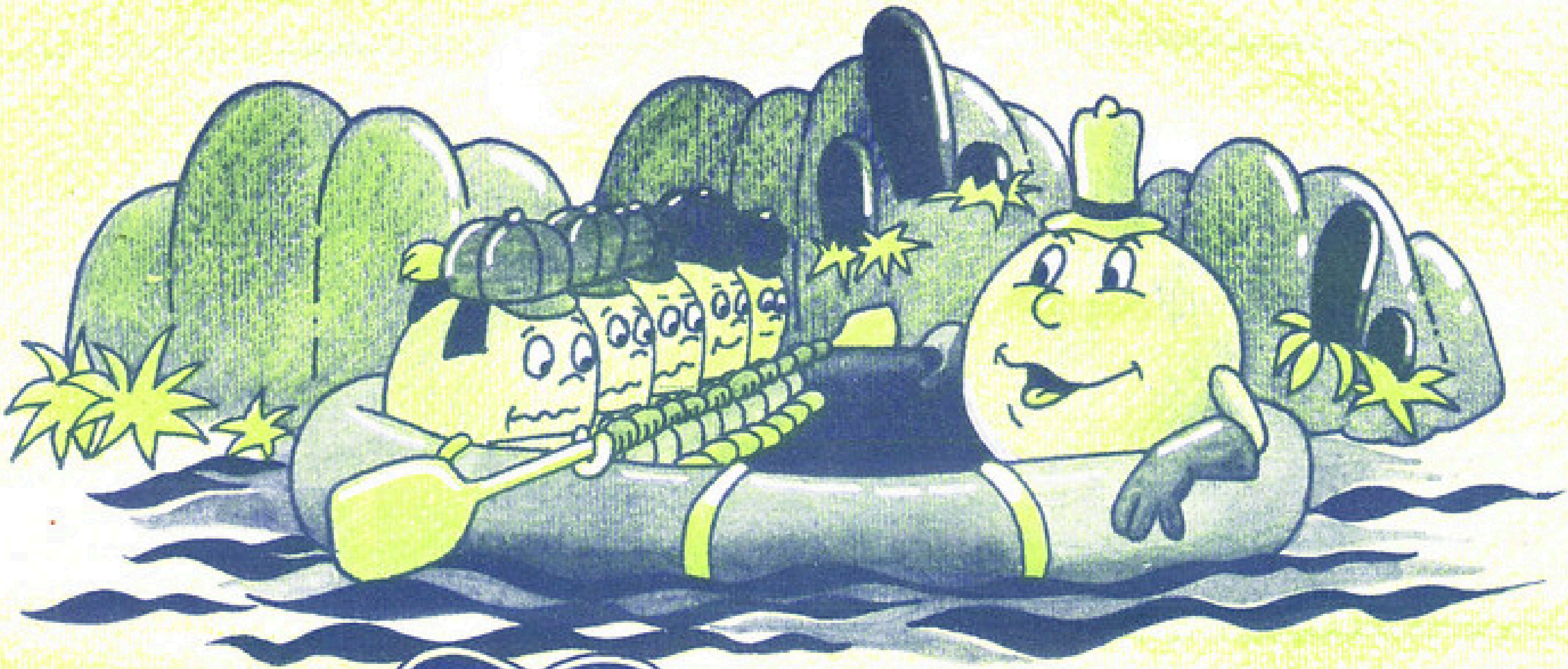




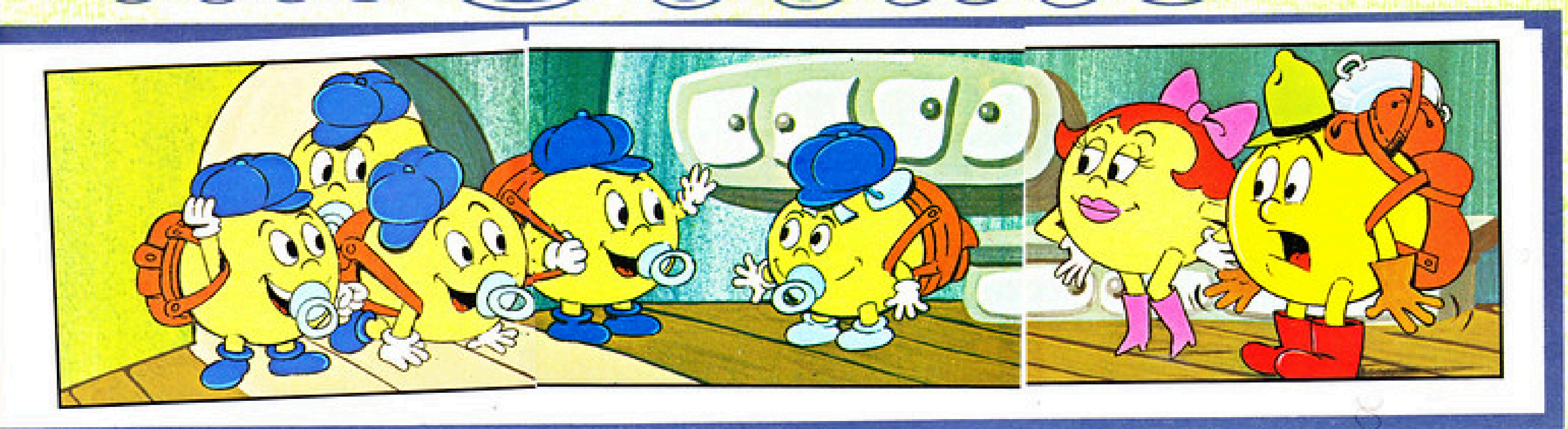
95 - Son histoire terminée, la Pac-sorcière lui tend alors une potion, qu'il boit d'un trait.



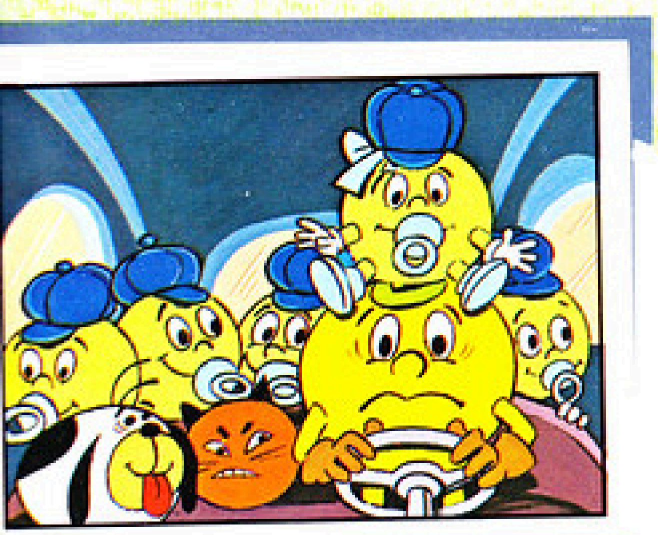
96 - Il se retrouve, rajeuni de vingt ans, là où il s'était endormi! Et si cette histoire n'était qu'un rêve?



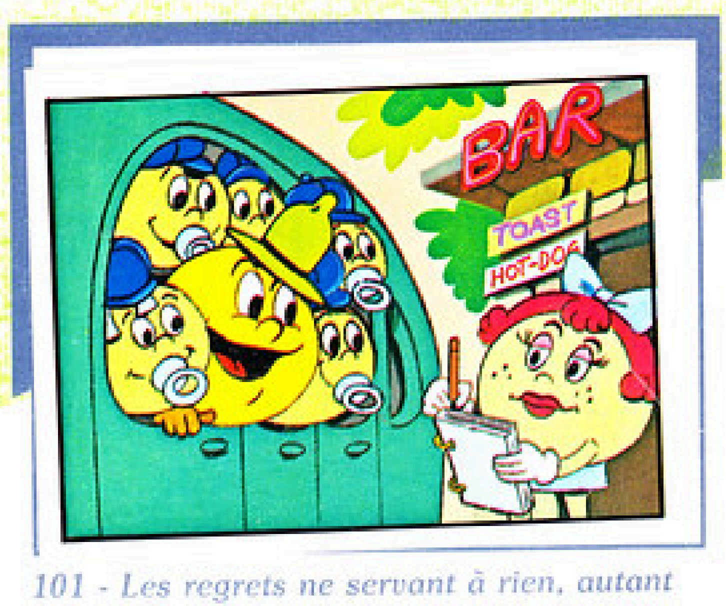
Les Scouts



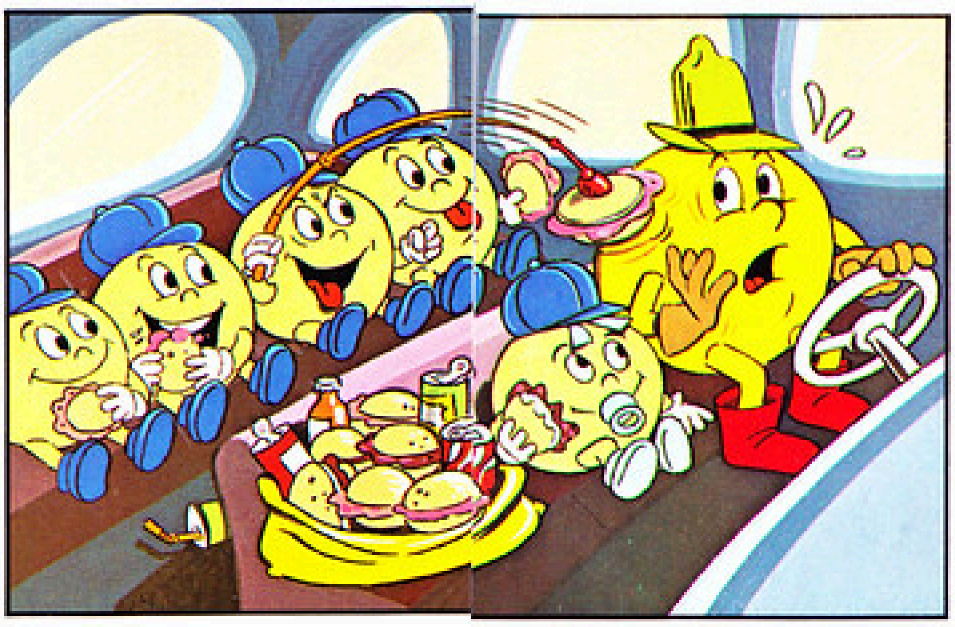
97/99 - Quelle idée il a eue, Pac-Man, de promettre aux scouts d'accompagner Pacquerette pour la sortie annuelle! l se lève, charge le matériel de camping sur ses épaules et va pour sortir quand les petits scouts arrivent. Alors eulement Pac-Man réalise combien cette journée au grand air va être difficile à vivre et éprouvante...



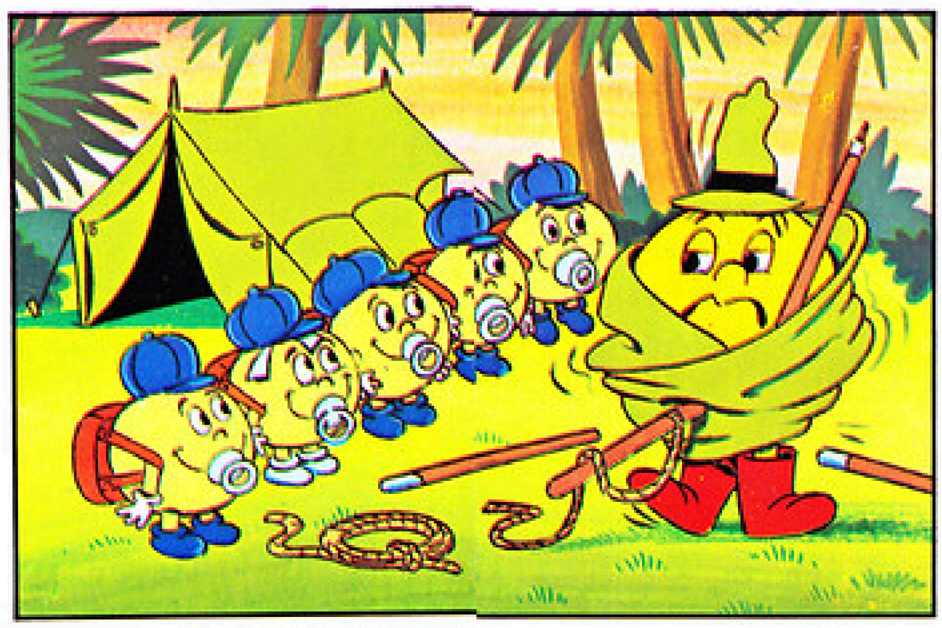
00 - Résigné, il se dirige vers le lieu 'on leur a dit être le plus propice pour installer leur campement.



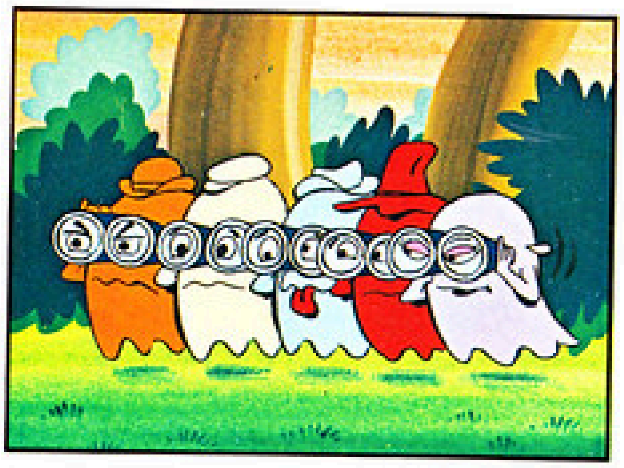
101 - Les regrets ne servant à rien, autant faire preuve de philosophie. On fait une première halte pour se restaurer.



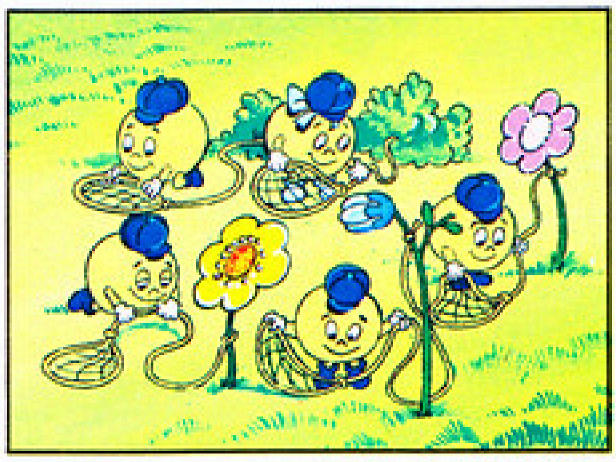
102-103 - Dès l'apparition des sandwichs, Pac-Man voit combien il avait raison d'avoir peur: littéralement déchaînés, les petits scouts empêchent Pac-Man de manger en paix!



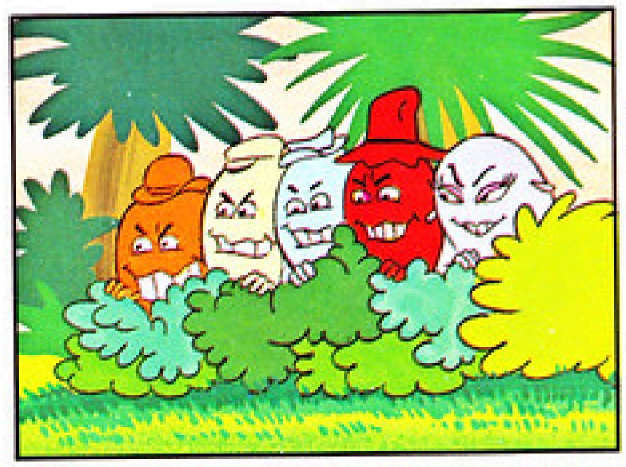
104-105 - Le campement atteint, c'est encore pire. Le plus humiliant, c'est de tenter d'expliquer aux scouts comment on monte une tente et de voir qu'ils se débrouillent très bien tous seuls.



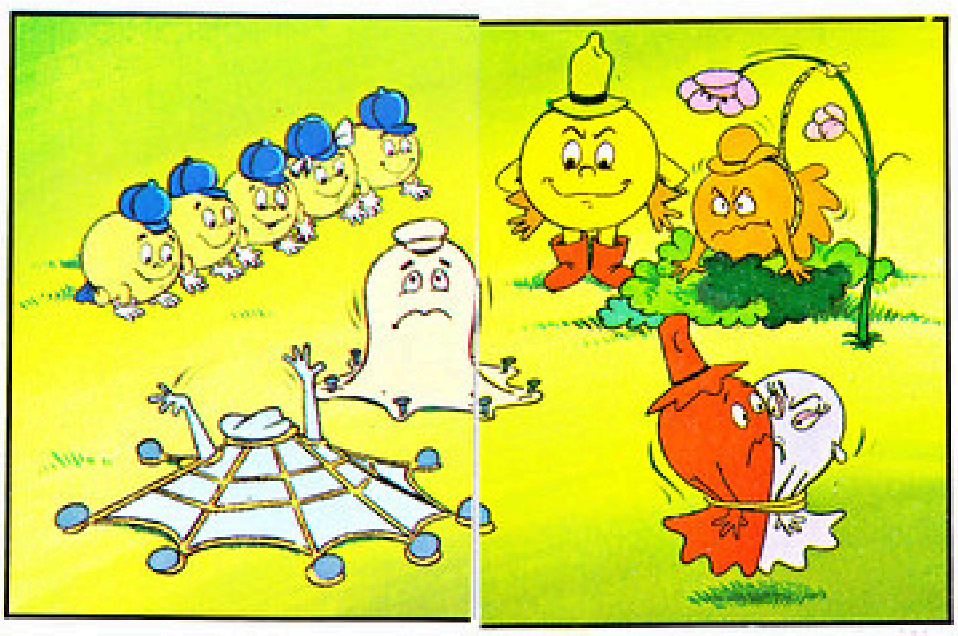
106 - Pour couronner le tout, Blinky, Pinky, Inky, Clyde et Sue sont là qui espionnent le camp.



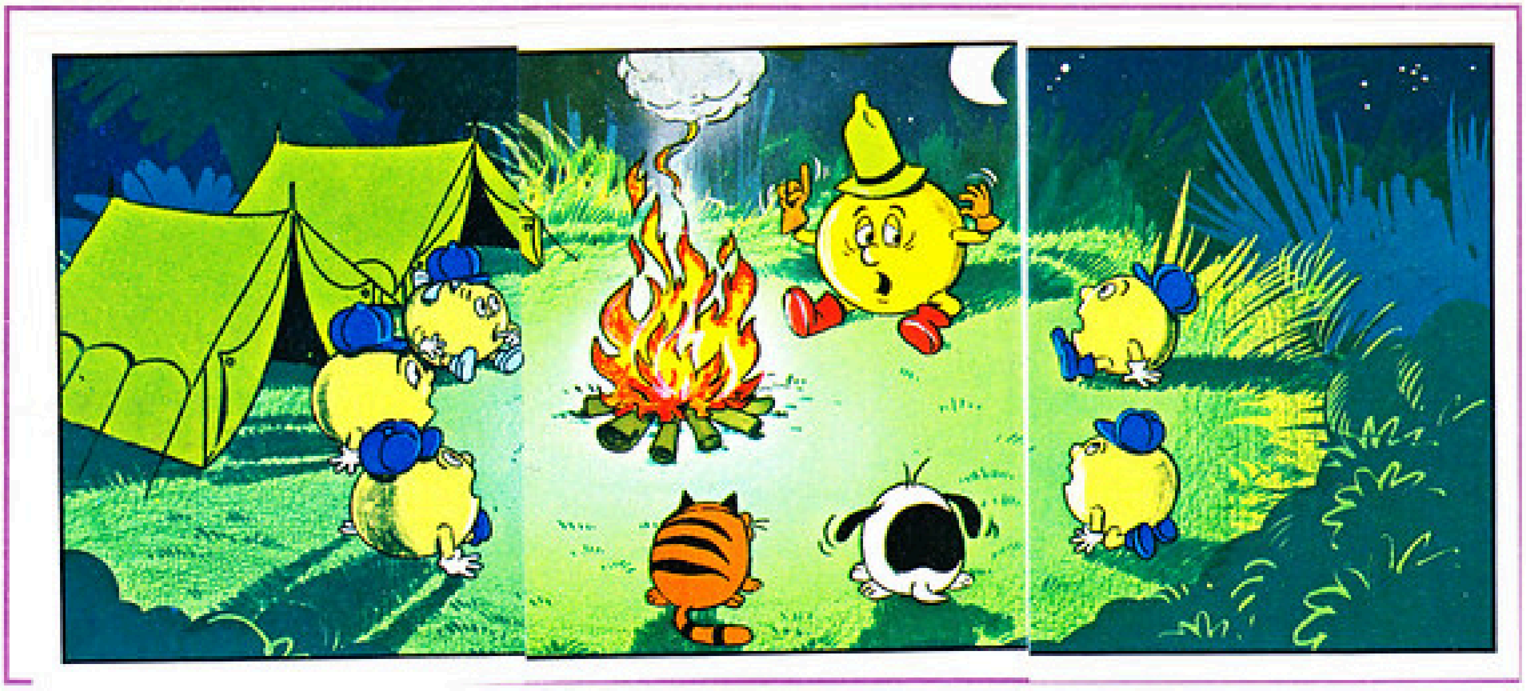
107- Tous les scouts du monde sont très forts pour fabriquer et placer des pièges destinés aux animaux sauvages.



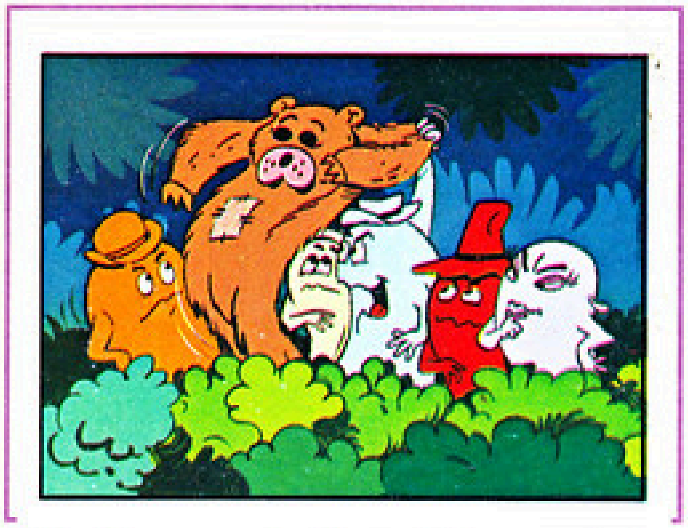
108 - Juste à ce moment, les fantômes gloutons, arrivés près du camp, décident que c'est le moment de passer à l'attaque.



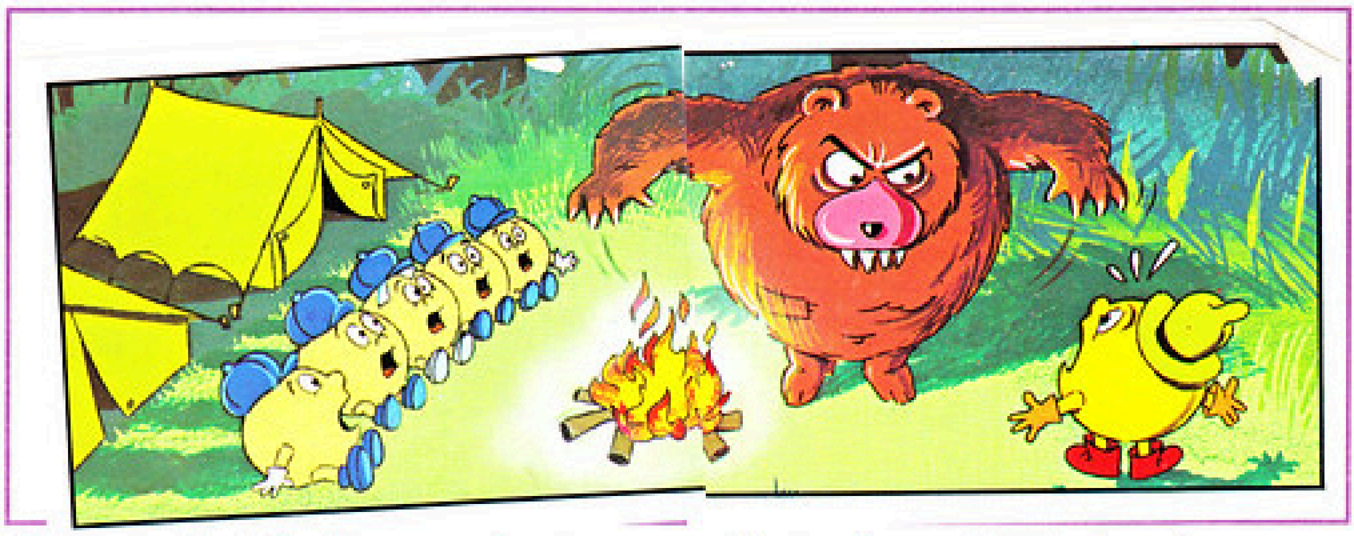
109-110 - Grossière erreur stratégique: ce sont eux qui tombent, tous tant qu'ils sont, dans les pièges placés par les petits scouts! Pour Pac-Man, l'heure de gloire est arrivée!



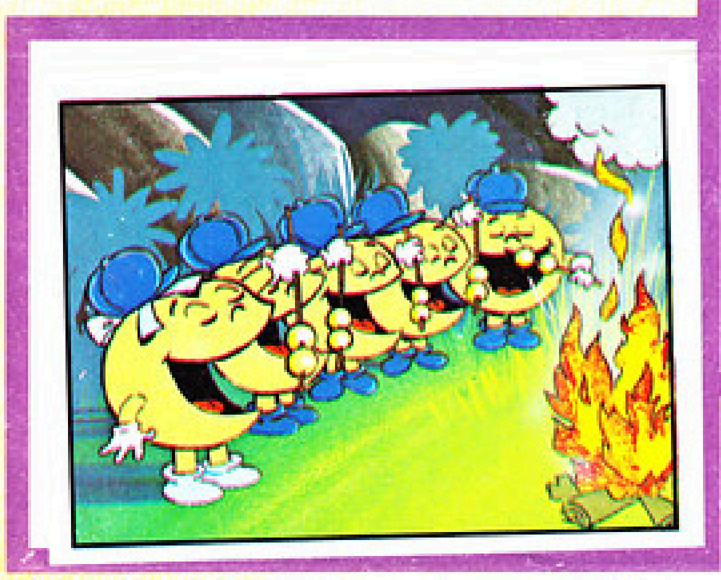
111/113 - Le soir, avant d'éteindre les feux, Pac-Man se lance dans de terribles histoires de monstres et de dangers. Pour prouver, en somme, que le bien triomphe toujours du mal (à condition d'être courageux et intelligent). Les scouts l'écoutent sans broncher.



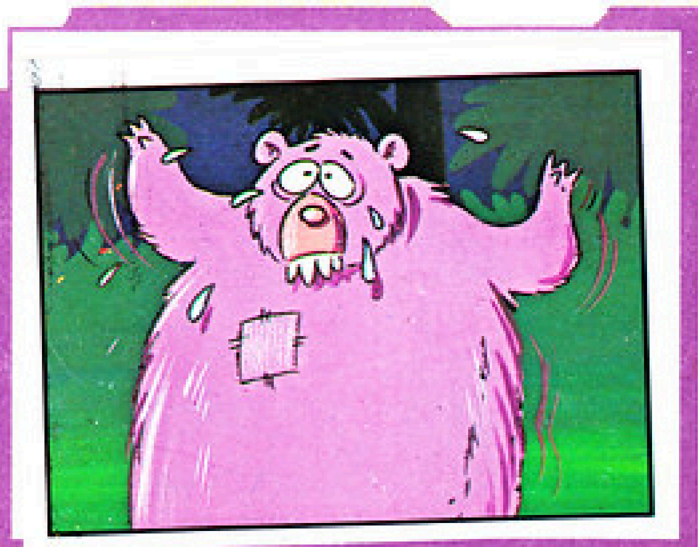
114 - Par une coïncidence fâcheuse, c'est justement sur la peur que les fantômes ont basé leur nouvelle stratégie!



115-116 - Cachés dans une énorme peau d'ours, ils surgissent dans le camp. Pris par surprise, les scouts prennent peur (tout comme Pac-Man, d'ailleurs, qui s'enfuit en oubliant totalement les vertus dont il parlait avant d'aller dormir).



117 - Mais les petits scouts se ressaisissent et, avec un synchronisme parfait, ils se mettent à avaler force Pac-gommes.



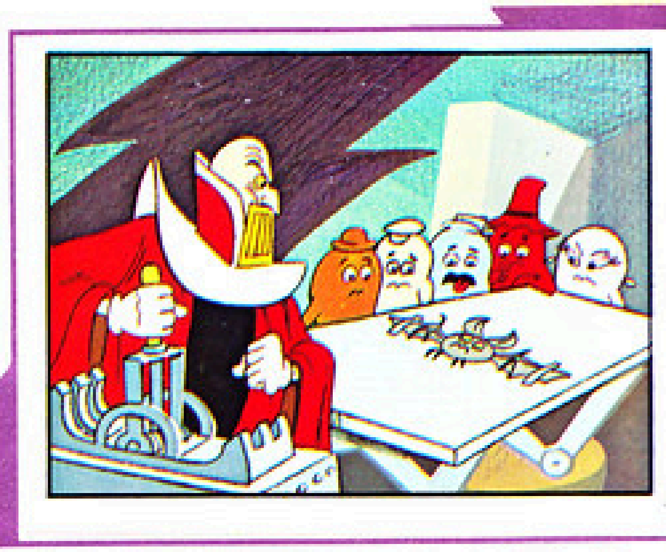
118 - Empêtrés dans leur peau d'ours, les fantômes n'arrivent pas à s'enfuir! Leur raid a échoué lamentablement ...



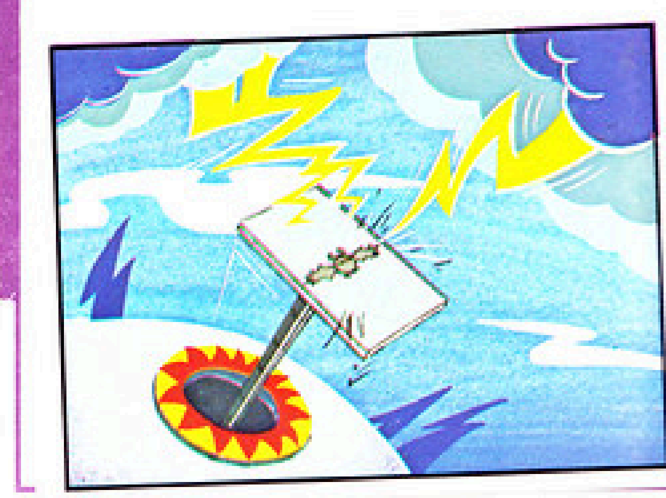
119 - Vaincus une fois de plus, les fantômes rentrent piteusement chez eux, sous les saluts moqueurs des petits scouts.

Pacula

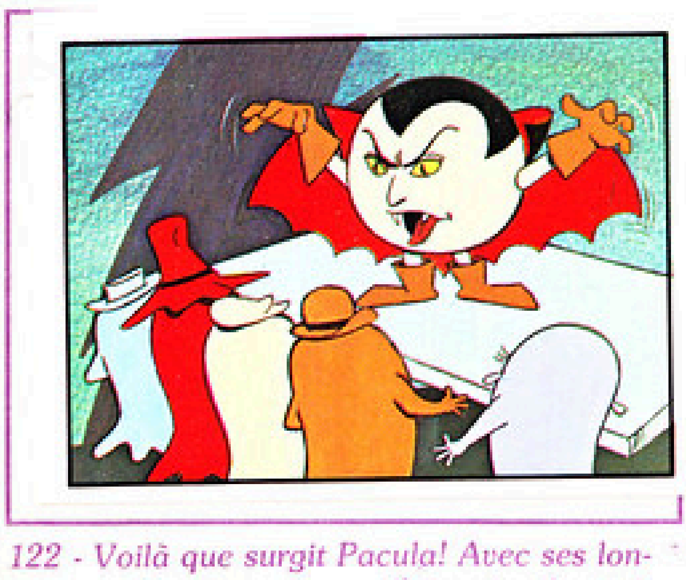




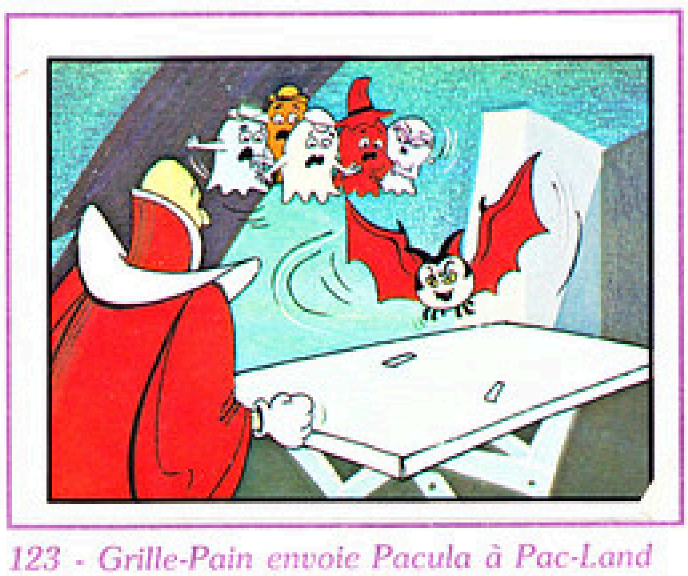
120 - Grille-Pain, le terrible chef des fantômes, décide un jour d'utiliser une tactique différente.



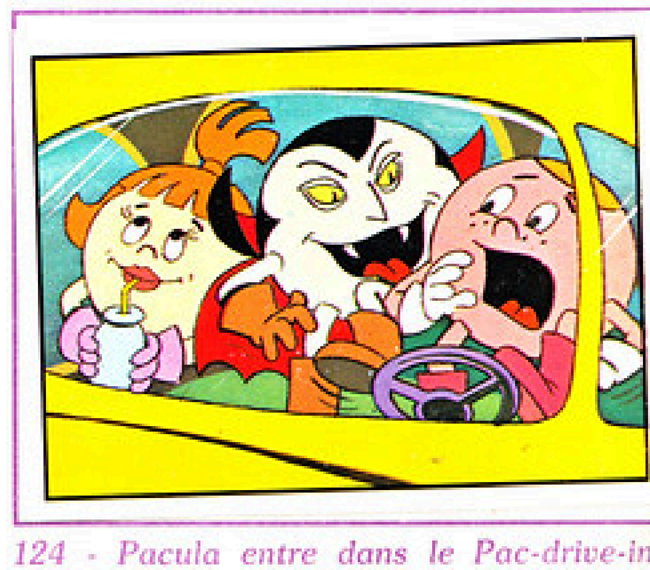
121 - Il essaie depuis longtemps de fabriquer un Pac-vampire, et cette fois, il est sur le point de réussir ...



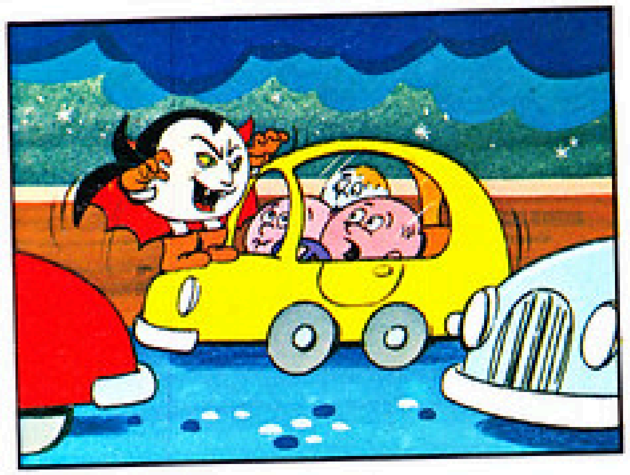
122 - Voilà que surgit Pacula! Avec ses longues canines pour sucer l'énergie, il est si horrible que même les fantômes ont peur!



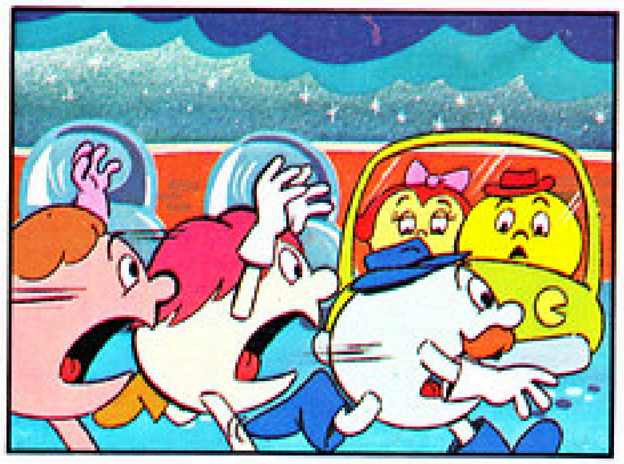
123 - Grille-Pain envoie Pacula à Pac-Land pour y accomplir sa terrible mission. Il «grille» d'impatience, notre Grille-Pain.



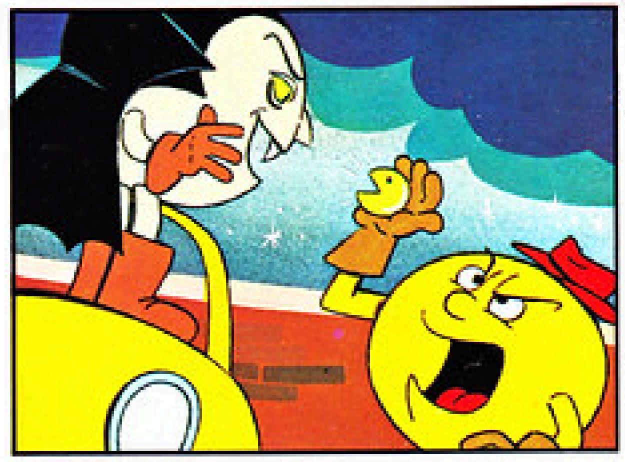
124 - Pacula entre dans le Pac-drive-in où, installés dans leurs voitures, les Pac-habitants regardent un film.



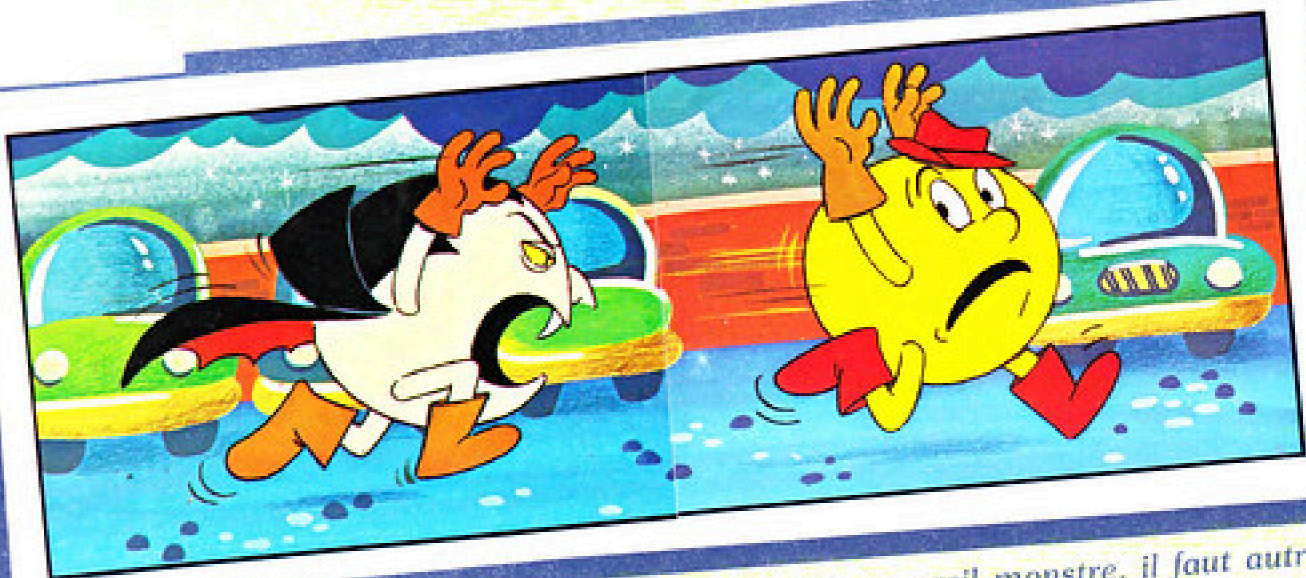
125 - Il a réussi son coup, Grille-Pain: paralysées d'épouvante, les victimes sont incapables de la moindre réaction!



126 - Tous s'enfuient enfin dans le plus grand désordre, y compris Pac-Man, qui lui aussi suivait le film.



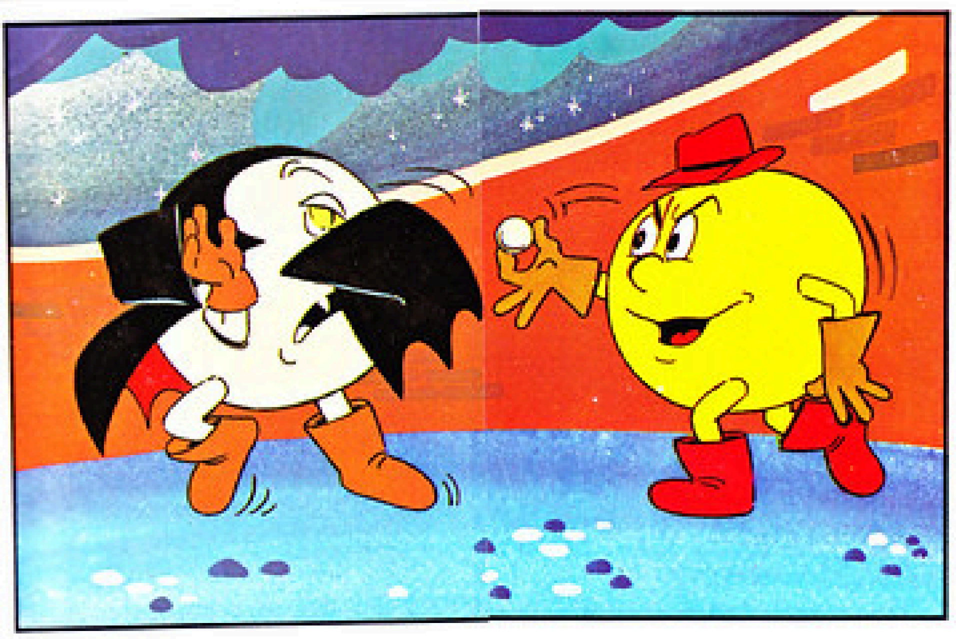
127 - Mais, conscient de la gravité de la situation et chargé de veiller sur l'ordre public, Pac-Man affronte Pacula.



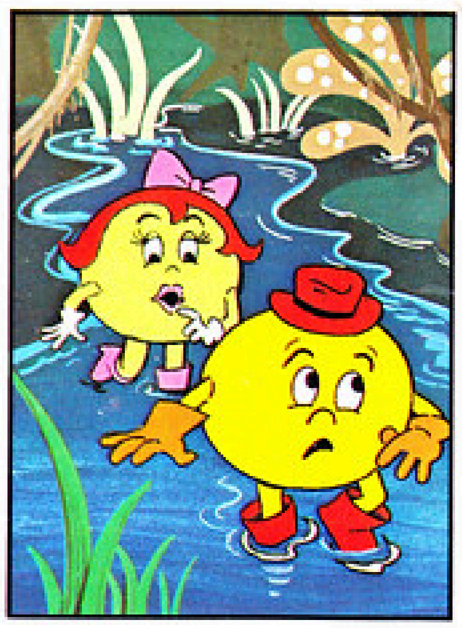
128-129 - La vue d'un simple insigne ne saurait arrêter pareil monstre, il faut autre chose, que Pac-Man, hélas, n'a pas sur lui. Alors, que voulez-vous qu'il fasse, sinon utiliser la seule solution qui lui reste: s'enfuir!



130 - Ça ne le mène pas loin: acculé au mur il va être rejoint ... Ouf, Mme Pac-Man arrive et lui tend une Pac-gomme!



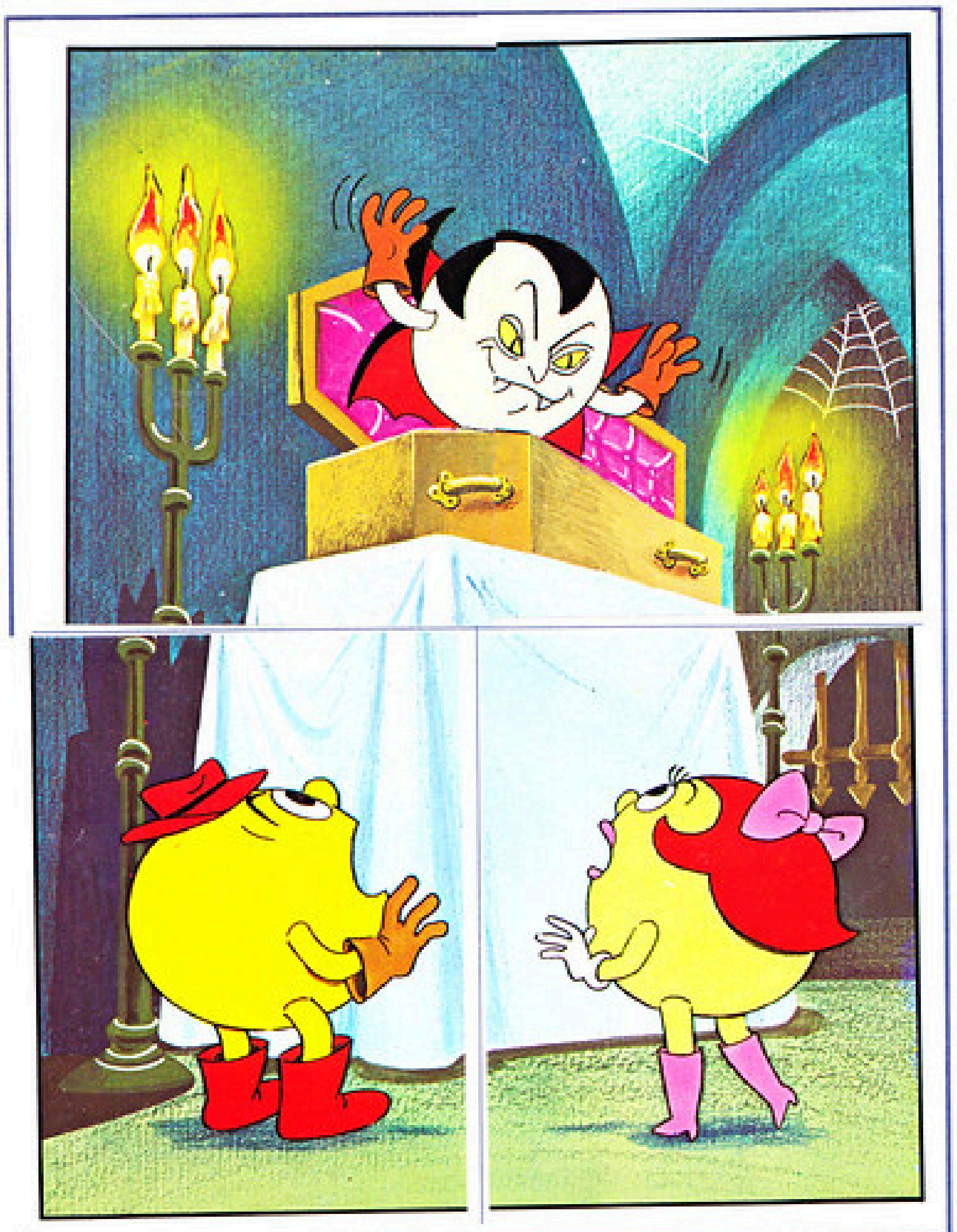
1-132 - Pacula fait un geste de dégoût et de rage. Pac-Man alise qu'il peut vaincre le monstre. Et il se met à le harceler it et si bien, que le Pac-vampire prend la fuite.



133 - Mais Pac-Man veut le détruire à tout jamais. Alors, lui et sa fidèle épouse...

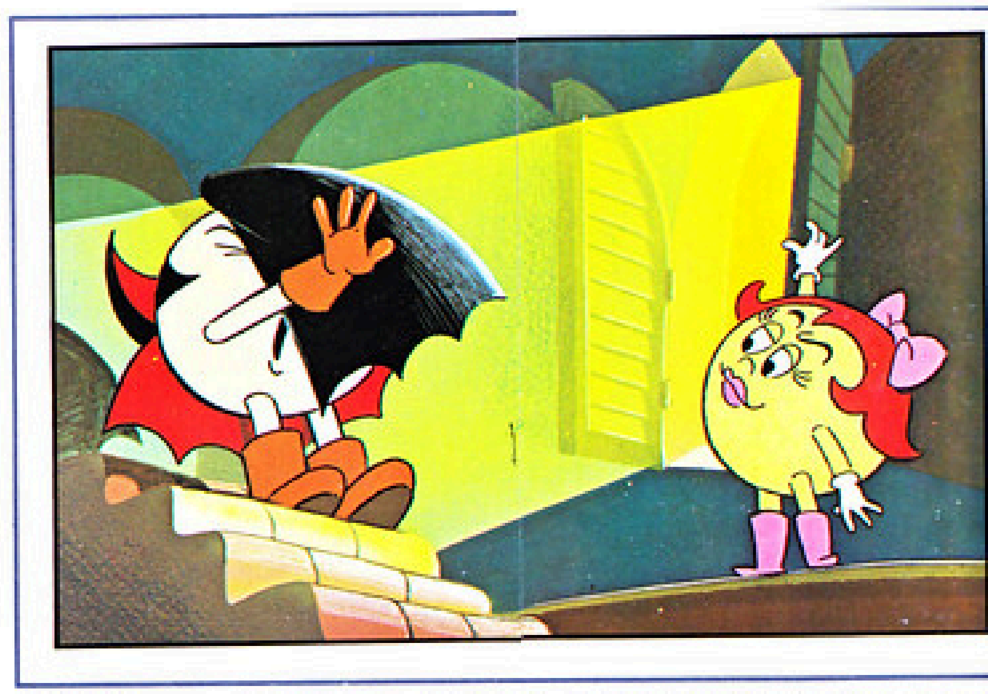


134 - ... traversent le mystérieux marais derrière lequel se trouve le légendaire château.

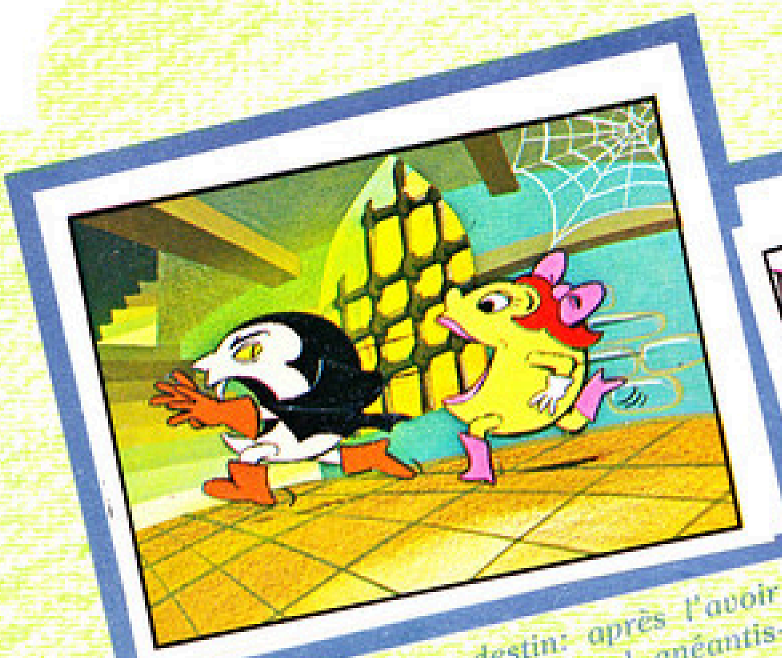


135/138 - Arrivés au château, ils entrent et se mettent à chercher. Ils finissent par trouver le repaire de Pacula, en haut de la tour. Mais ils n'ont rien le temps de faire: ...

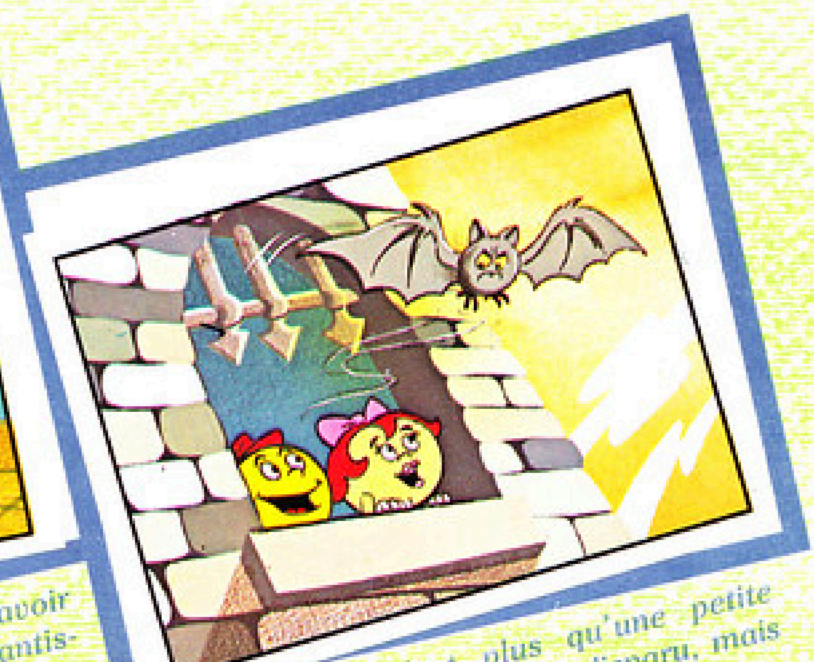




139-140 - ... éveillé par le bruit, Pacula fond sur eux. Tous deux courent à la fenêtre, l'ouvrent toute grande, et la lumière dont Pacula tente de se protéger, lui ôte toute sa force!

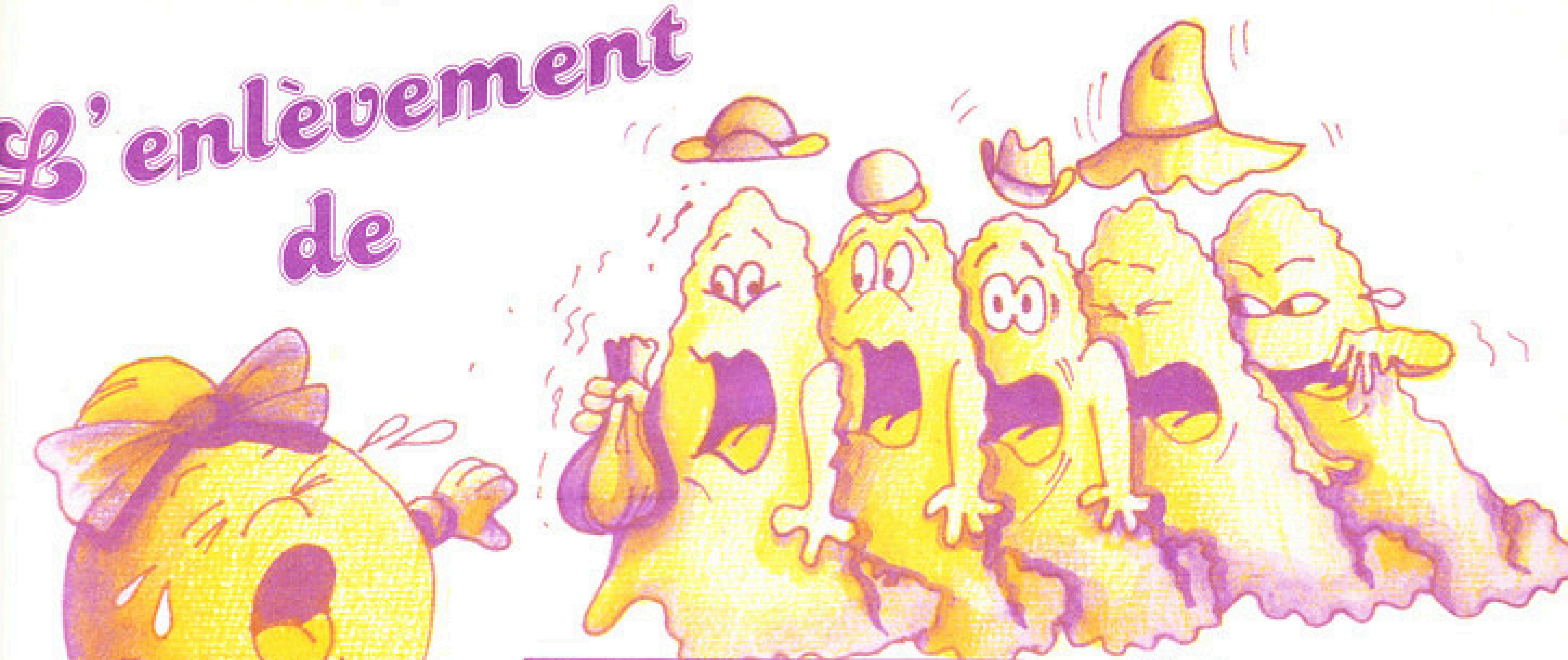


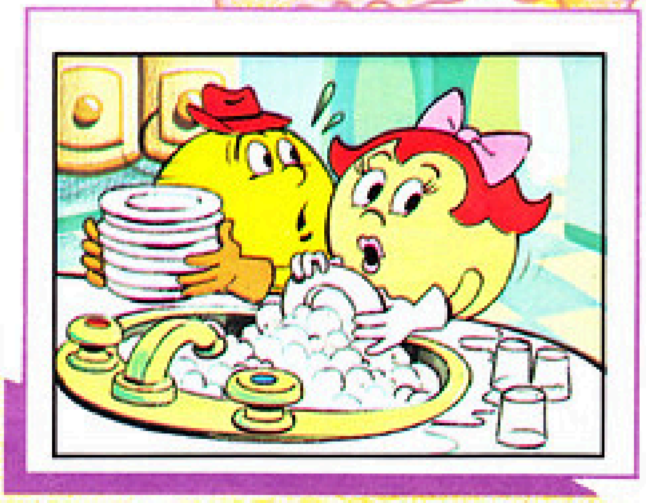
141 - Tel était son destin: après l'avoir capturé, Mme Pac-Man le mord, anéantissant tout le travail de Grille-Pain.



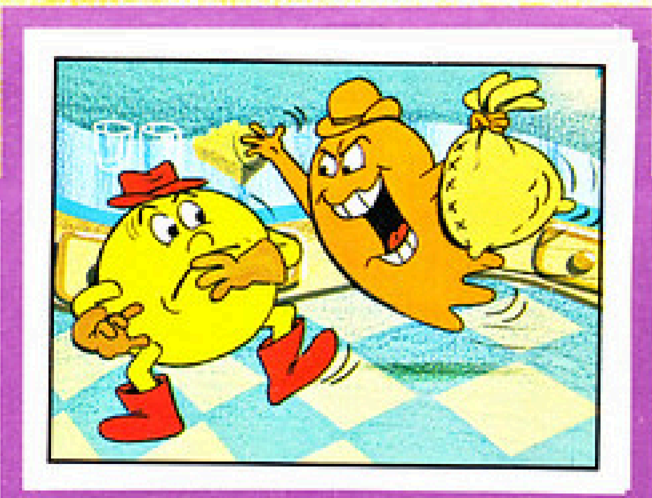
142 - Pacula n'est plus qu'une petite chauve-souris. Le vampire a disparu, mais sa légende demeurera ...

L'enlèvement de Pacquerette

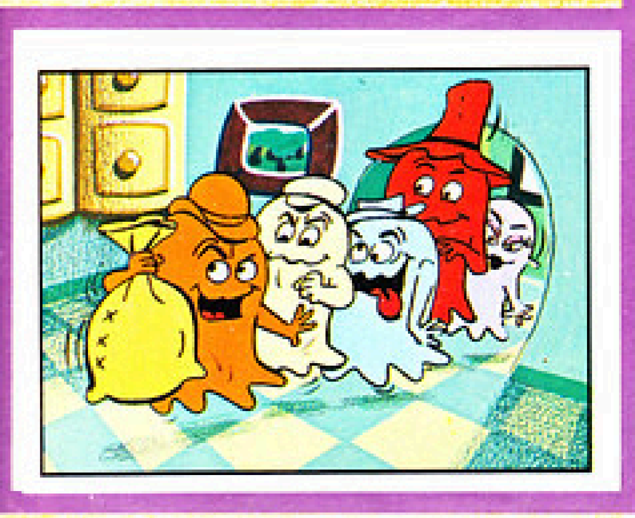




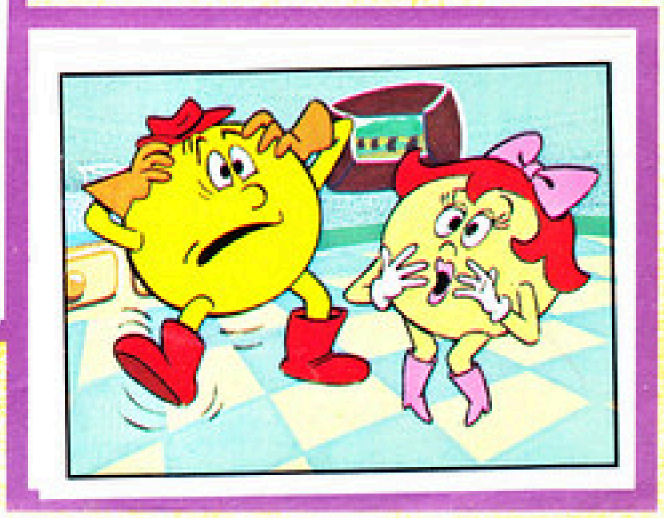
143 - Pac-Man et sa femme, qui font la vaisselle dans la cuisine, entendent un drôle de bruit.



145 - Ils ont l'air ravis et Clyde ne peut se retenir de crier: «Alors, Pac-Man, que vas-tu faire, maintenant!»



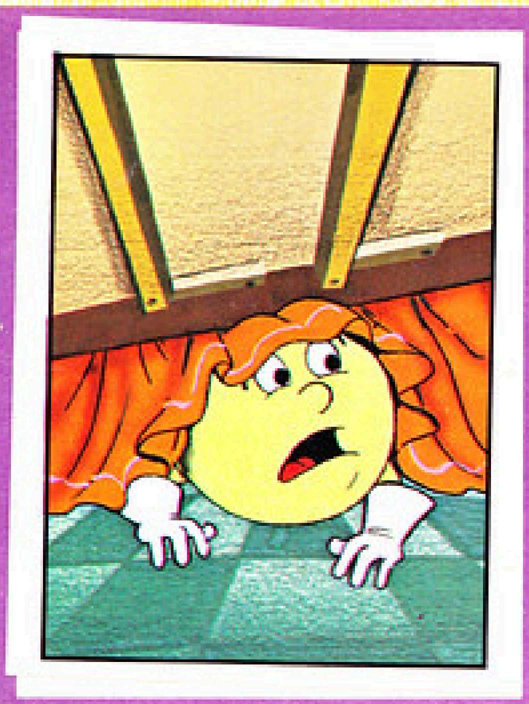
144 - Clyde, Pinky, Inky, Blinky et Sue sont entrés pour voler quelque chose et on dirait qu'ils y sont parvenus!



146 - Puis ils filent. Pac-Man se demande ce que Clyde a pu vouloir dire... Soudain, un terrible soupçon le traverse.



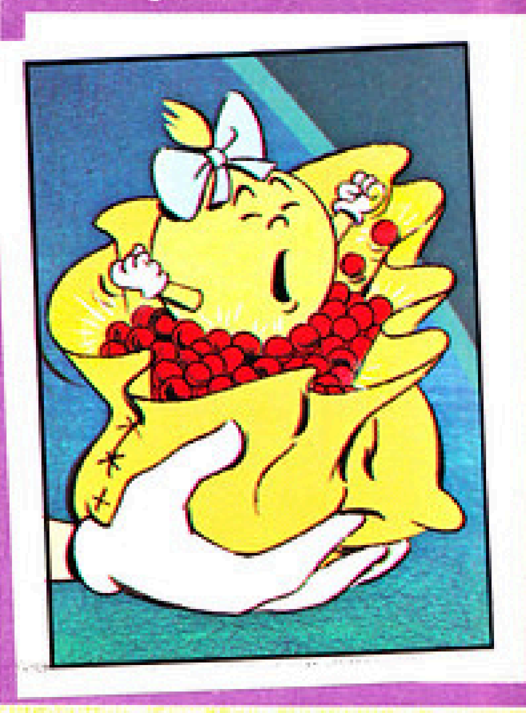
147 - Il court à la chambre de Pacquerette, appelle, mais déjà il a compris ...



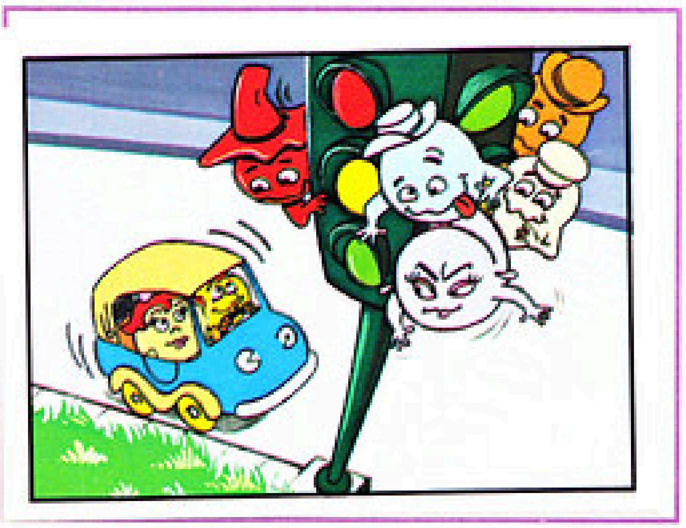
148 - Pacquerette a été enlevé! Il doit déjà être entre les mains du terrible Grille-Pain!



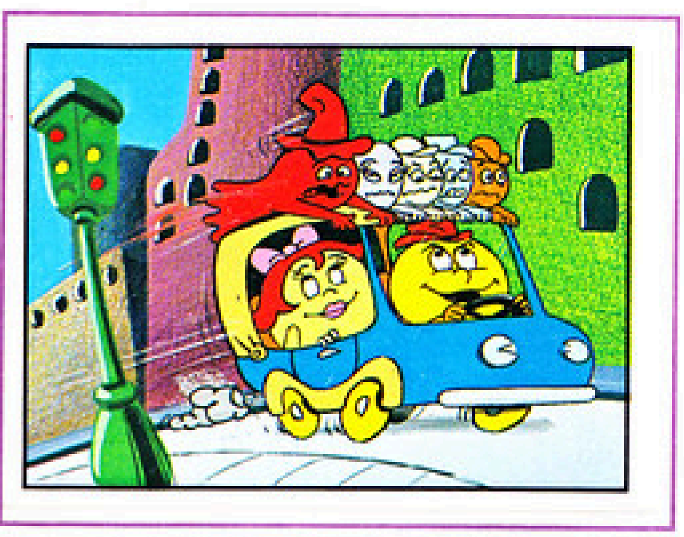
149 - Hélas, telle est l'affreuse vérité: dans ce petit sac que Grille-Pain tient ...



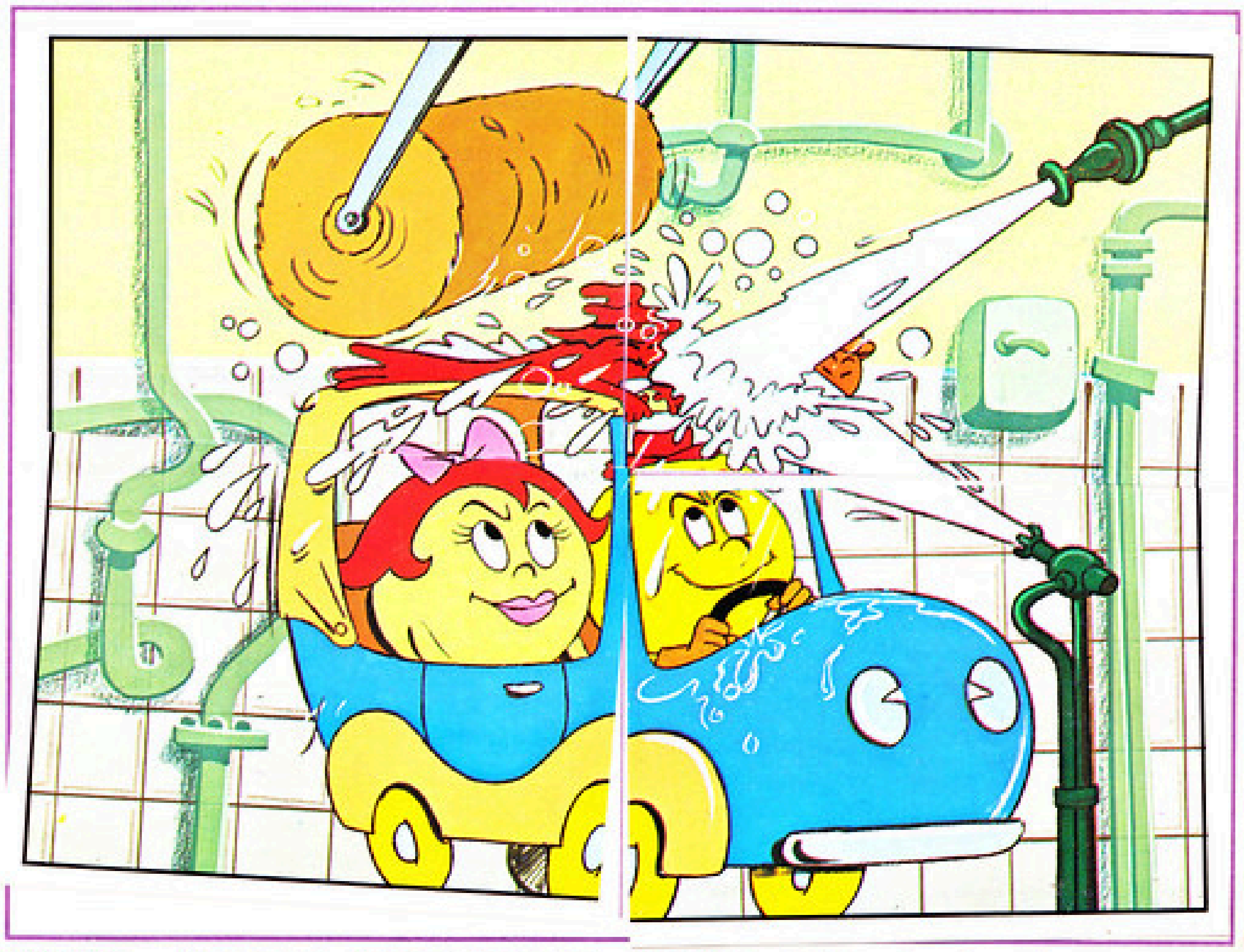
150 - ... dans ses mains, gigote ce petit ange de Pacquerette que Clyde a ravi.



151 - Pac-Man et sa femme se précipitent au château de Grille-Pain et ils tombent sur les fantômes.



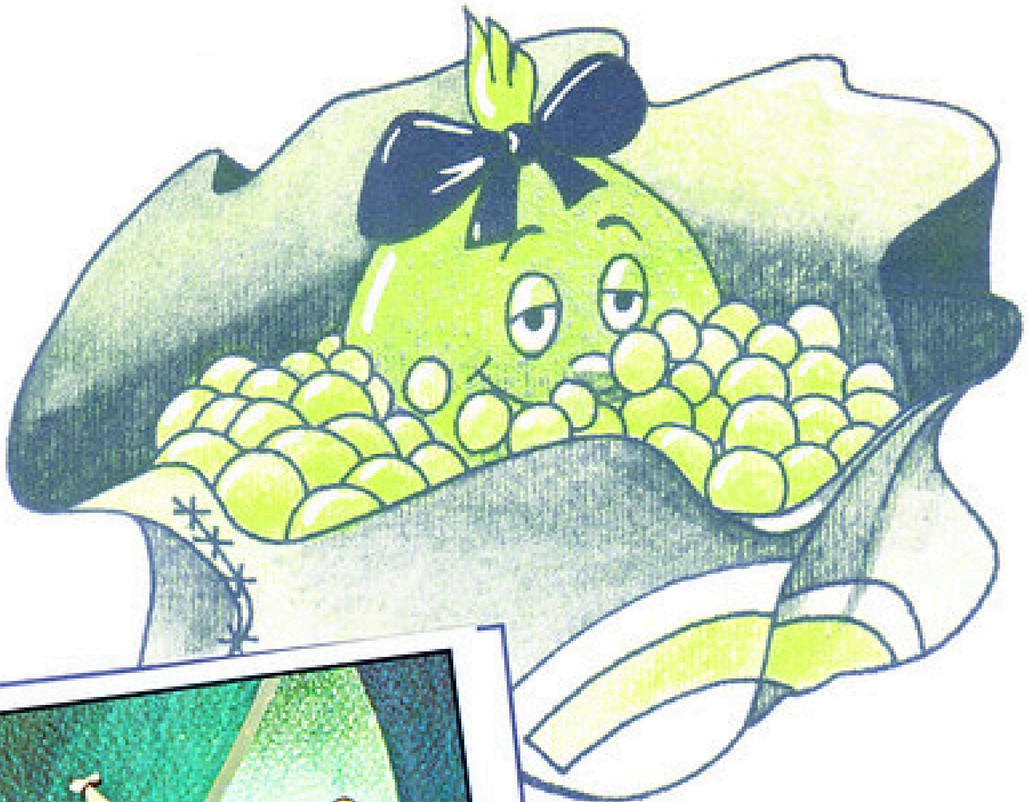
152 - Grille-Pain les a chargés de trouver Pac-Man, pour parler de la rançon qu'il entend lui extorquer.

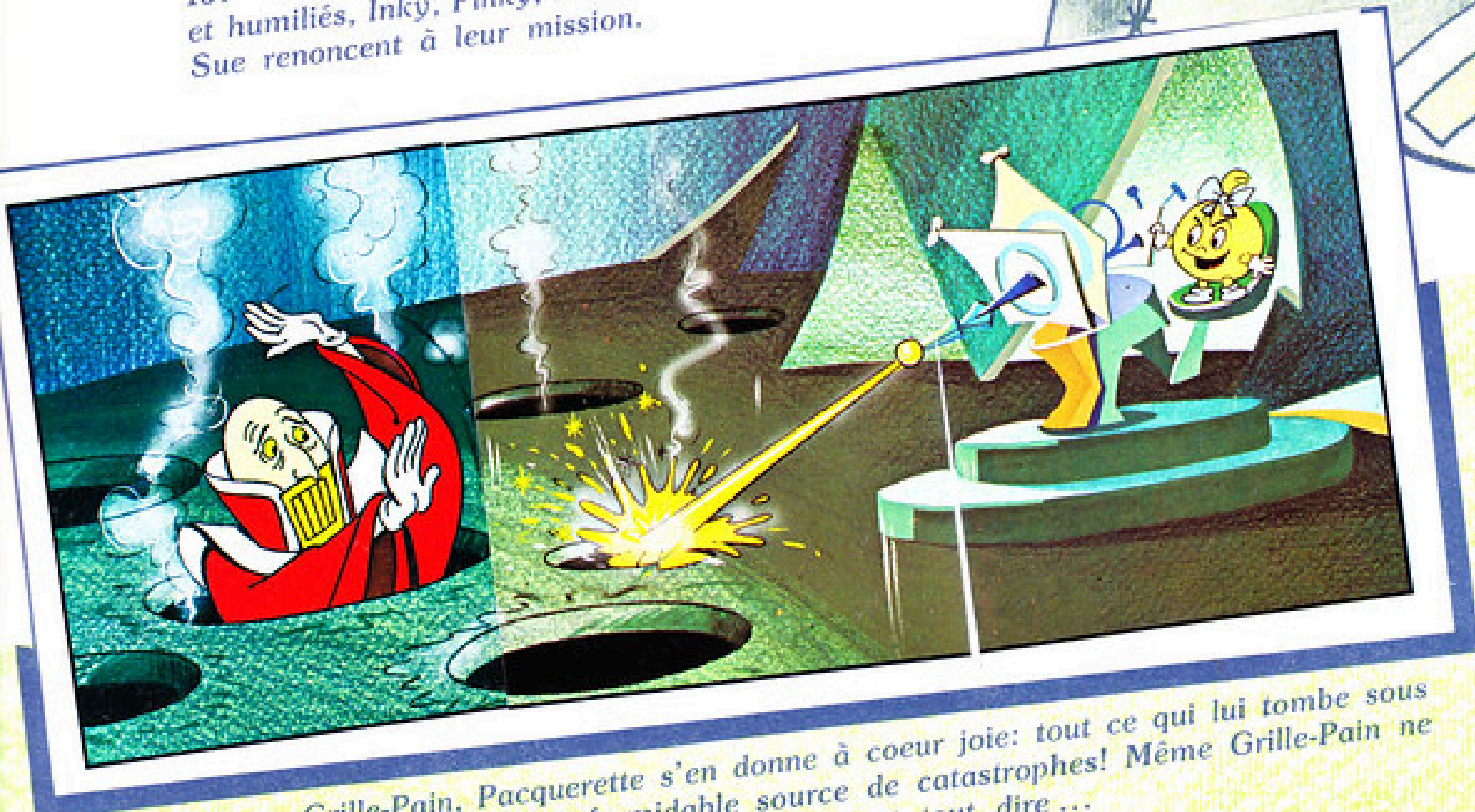


153/156 - Tout à sa fureur vengeresse, Pac-Man ne les écoute même pas et pour se débarrasser de ces petites pestes, il choisit un moyen aussi propre qu'expéditif: il soumet les fantômes gloutons à un lavage pour le moins énergique.



157 - Et ça marche à merveille: lessivés et humiliés, Inky, Pinky, Blinky, Clyde et Sue renoncent à leur mission.





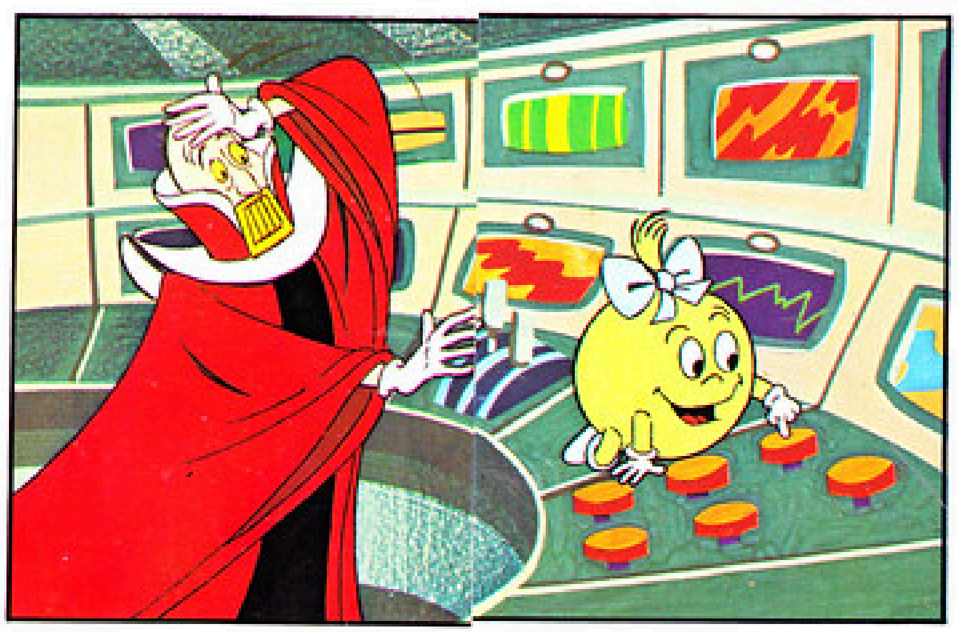
158/160 - Chez Grille-Pain, Pacquerette s'en donne à coeur joie: tout ce qui lui tombe sous la main se transforme aussitôt en formidable source de catastrophes! Même Grille-Pain ne peut venir à bout de ce petit monstre déchaîné, c'est tout dire ...



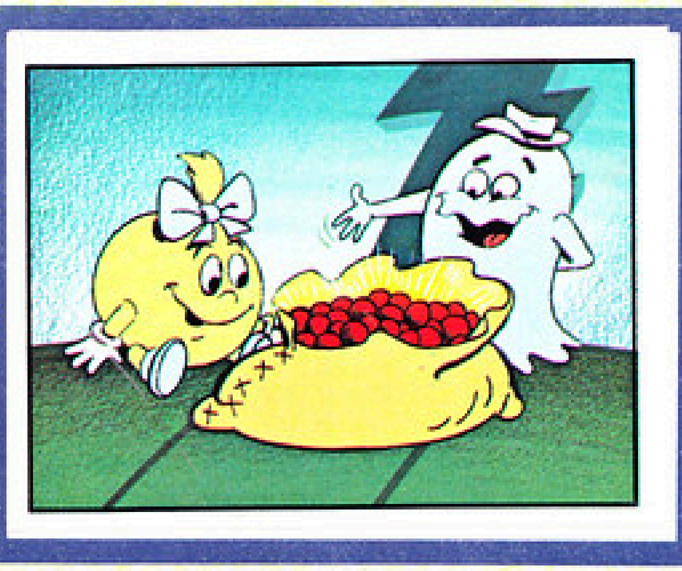
1 - Le nombre de catastrophes e Pacquerette arrive à provo- er dépasse l'imagination!



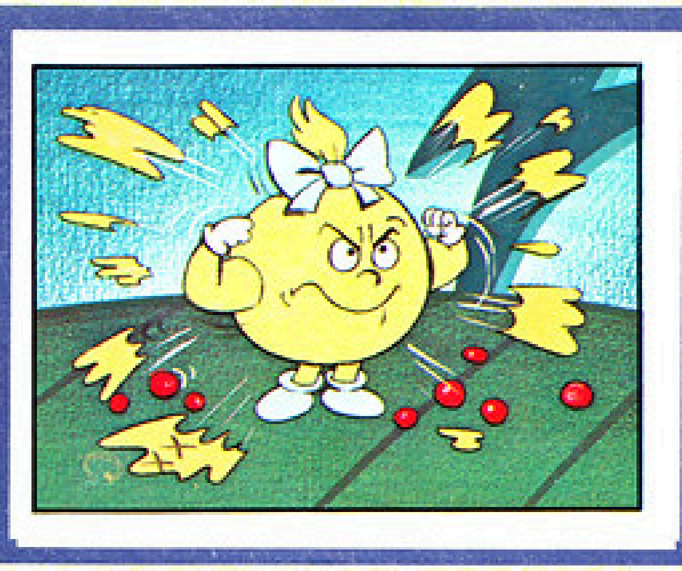
162 - Grille-Pain, absolument anéanti par les événements, se sent sur le point de craquer ...



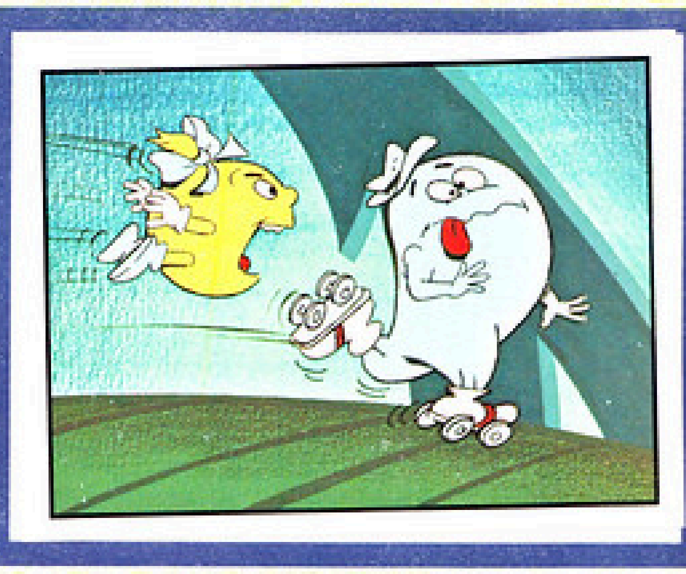
163-164 - Ils sont soumis à rude épreuve, les nerfs de Grille-Pain; son système électronique aussi, d'ailleurs: les ordinateurs s'emballent, c'est le chaos et la panique!



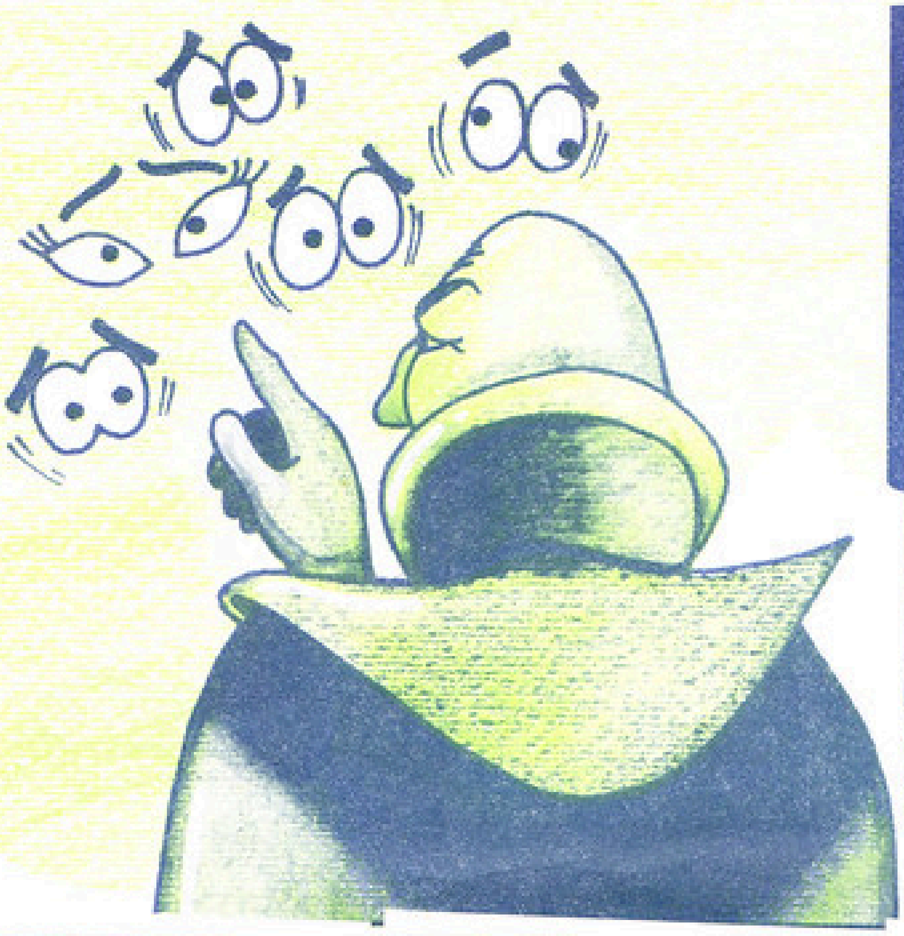
165 - Se sentant devenir fou, Grille-Pain confie Pacquerette aux fantômes. Inky, qui est brave, pense que le petit a ...

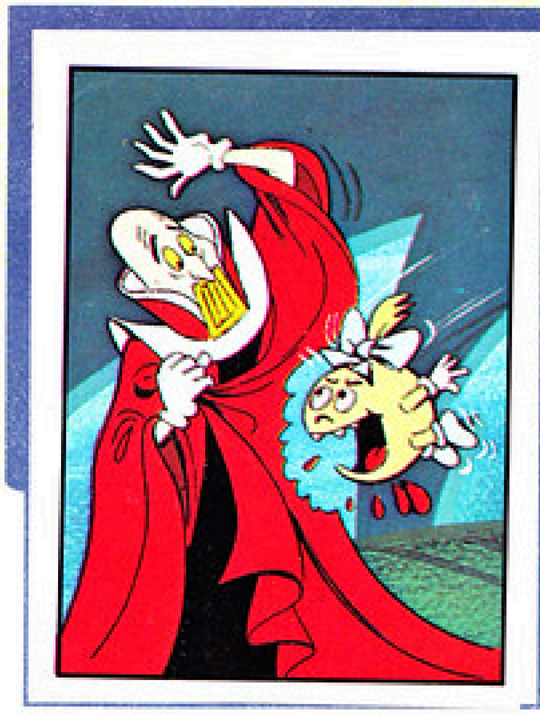


166 - ... faim et qu'après avoir mangé, il finira par s'endormir. Mais les Pac-gommes produisent un effet inverse ...

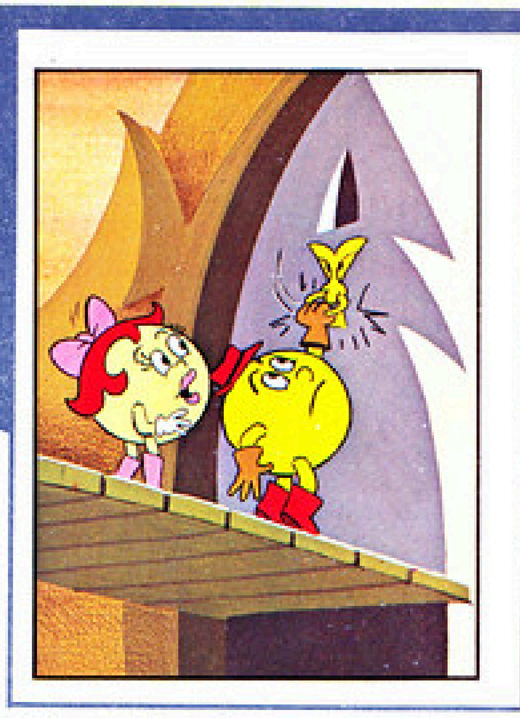


167 - Inky va être la première victime de Pacquerette, puis, l'un après l'autre, tous vont être neutralisés.

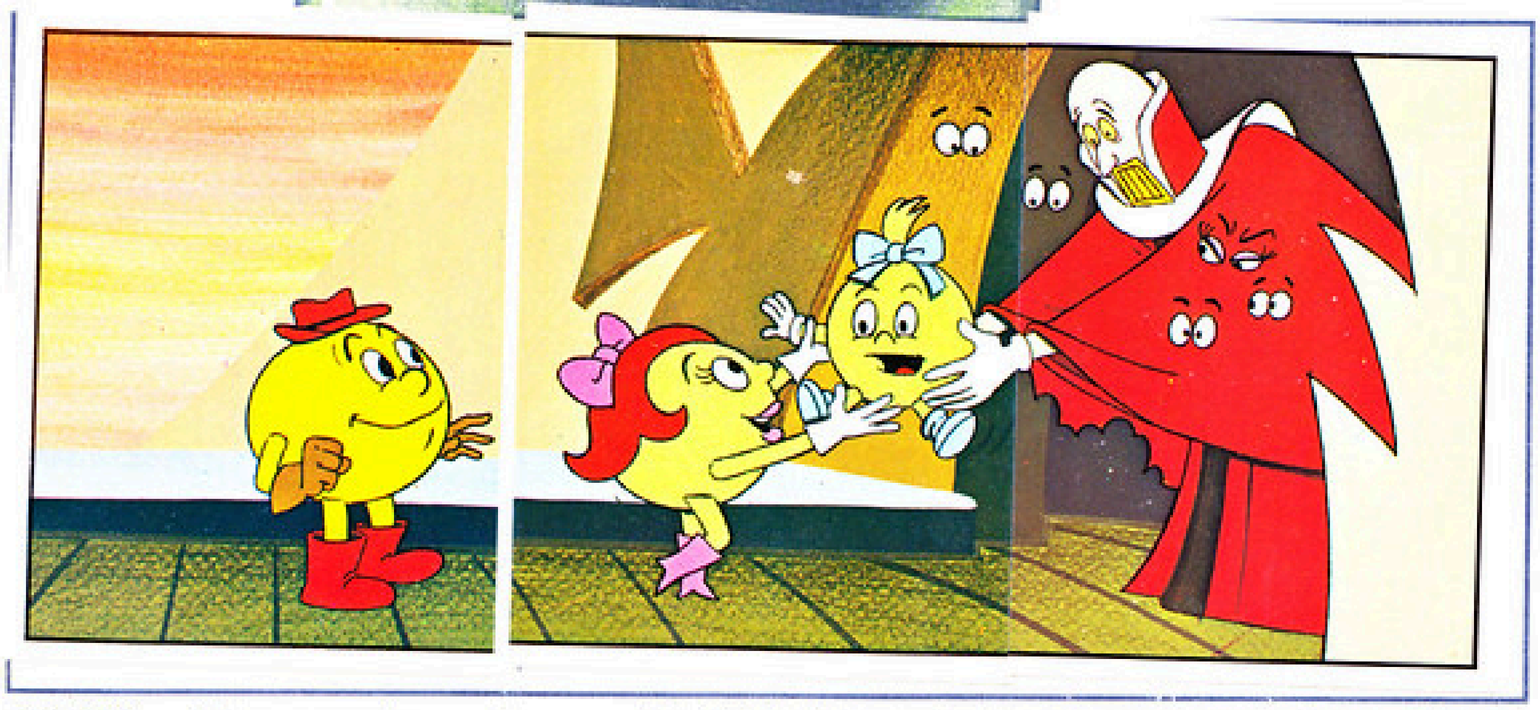




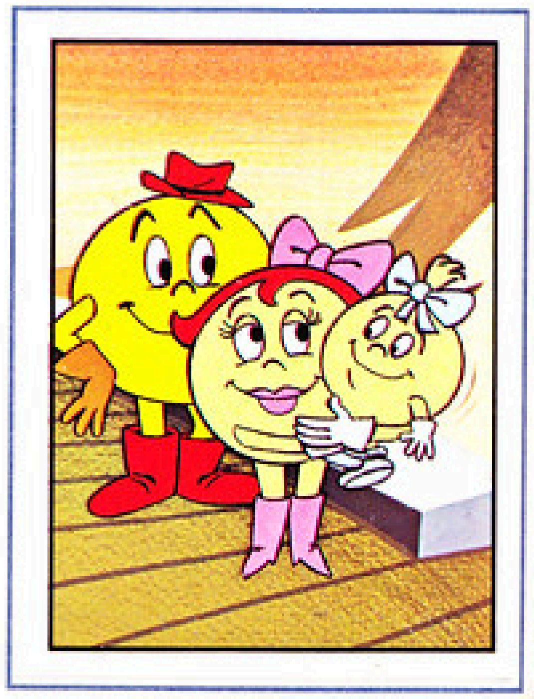
168 - N'étant pas constitué par de l'énergie, Grille-Pain résiste, mais pas son manteau ...



169 - Prêts à tout pour récupérer leur fils, papa et maman Pac-Man arrivent au château.

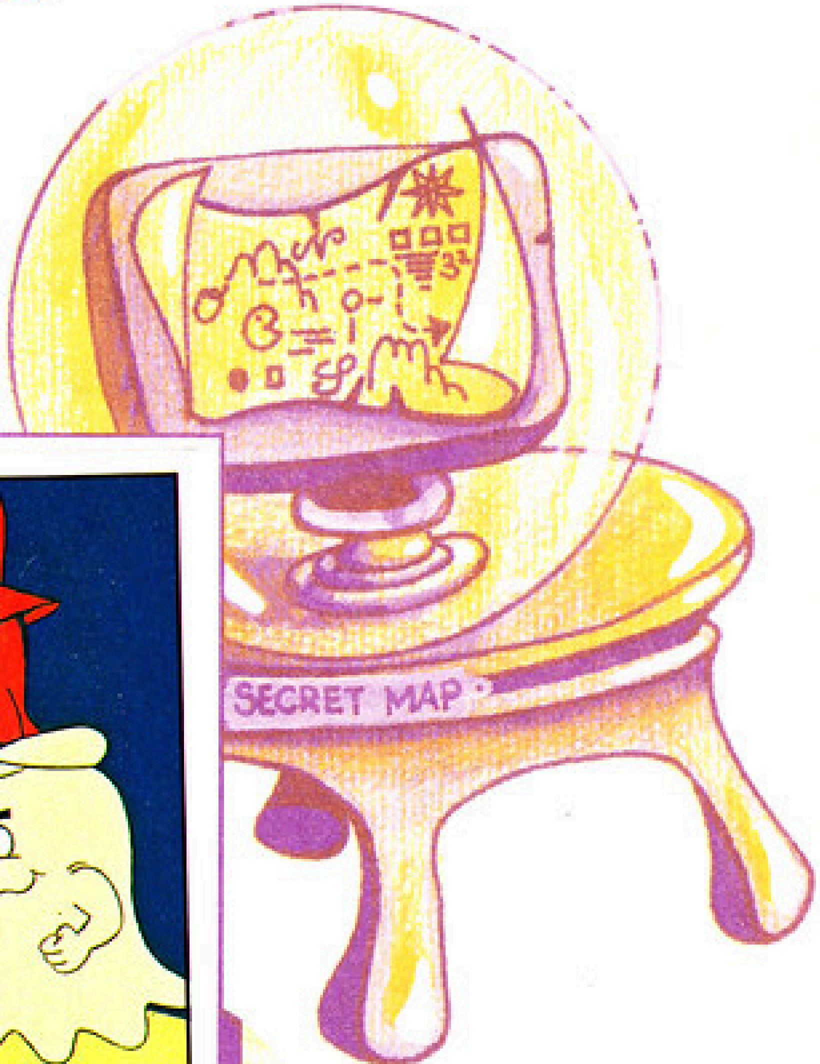


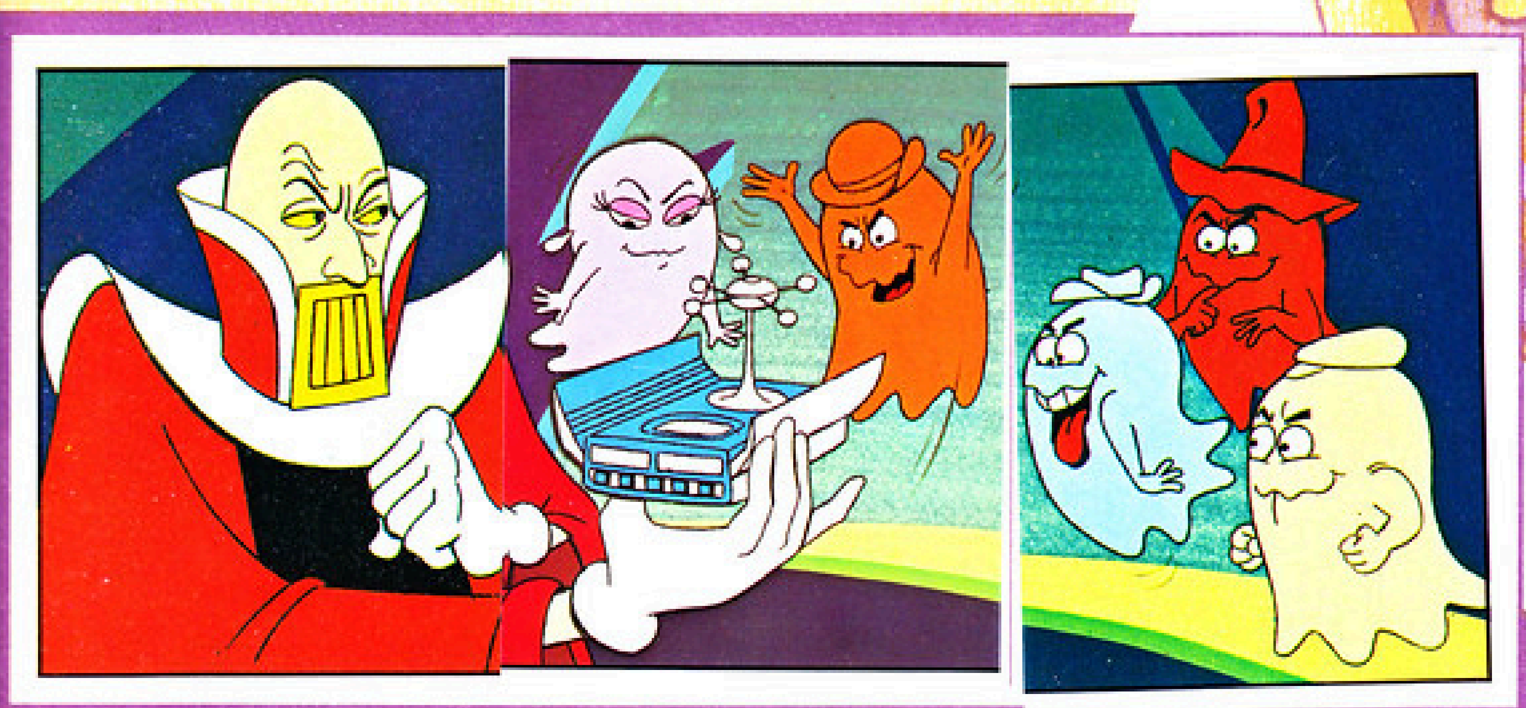
170/172 - A leur grande surprise, aussitôt Grille-Pain et les fantômes gloutons leur rendent Pacquerette, sans demander la moindre rançon. On dirait même qu'ils ont l'air contents de s'en débarrasser le plus vite possible, de leur petit trésor.



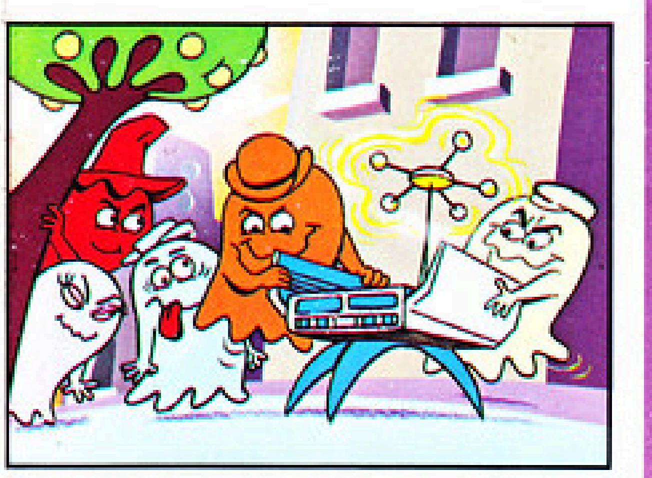
173 - Tout ravis, les Pac-Man rentrent chez eux avec le mignon, l'adorable Pacquerette.

Pac-Land en danger !





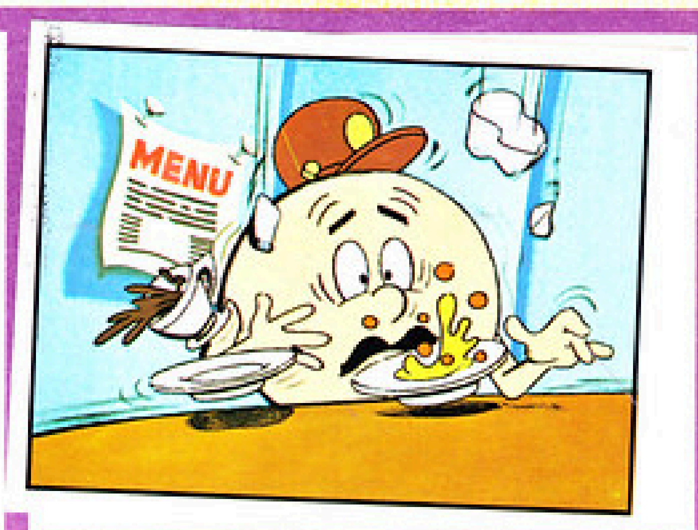
174/176 - *Grille-Pain a mis le paquet, sa dernière trouvaille est diabolique: une machine à tremblements de terre pour faire s'écrouler Pac-Land en un clin d'oeil! Les fantômes gloutons sont béants d'admiration devant le génie inventif de leur chef suprême ...*



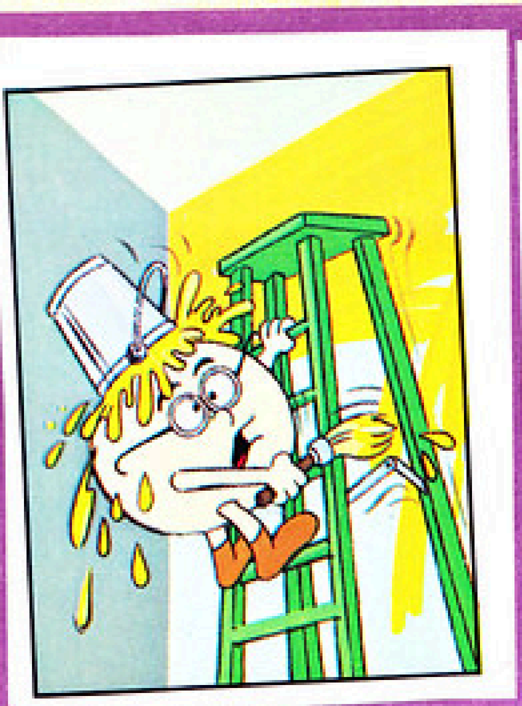
177 - *Pour créer un vent de panique, les fantômes installent la machine dans un coin tranquille, puis ils la mettent en marche.*



178 - *Effet immédiat: dans son bureau de la plantation d'arbres à Pac-gommes, Pac-Man, effrayé, perçoit la secousse.*



179 - *A Pac-Land, les secousses succèdent aux secousses, et c'est la panique. Les habitants sont pétrifiés par la terreur.*



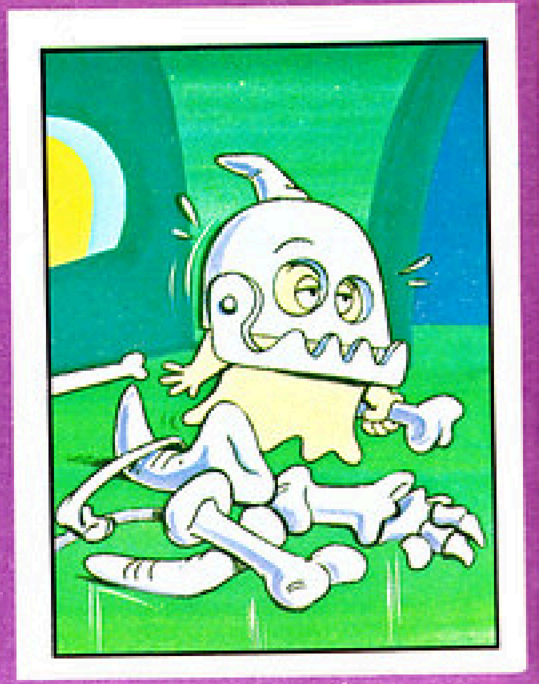
180 - Dans les maisons c'est pire: à chaque secousse, il y a quelque chose qui s'écroule ...



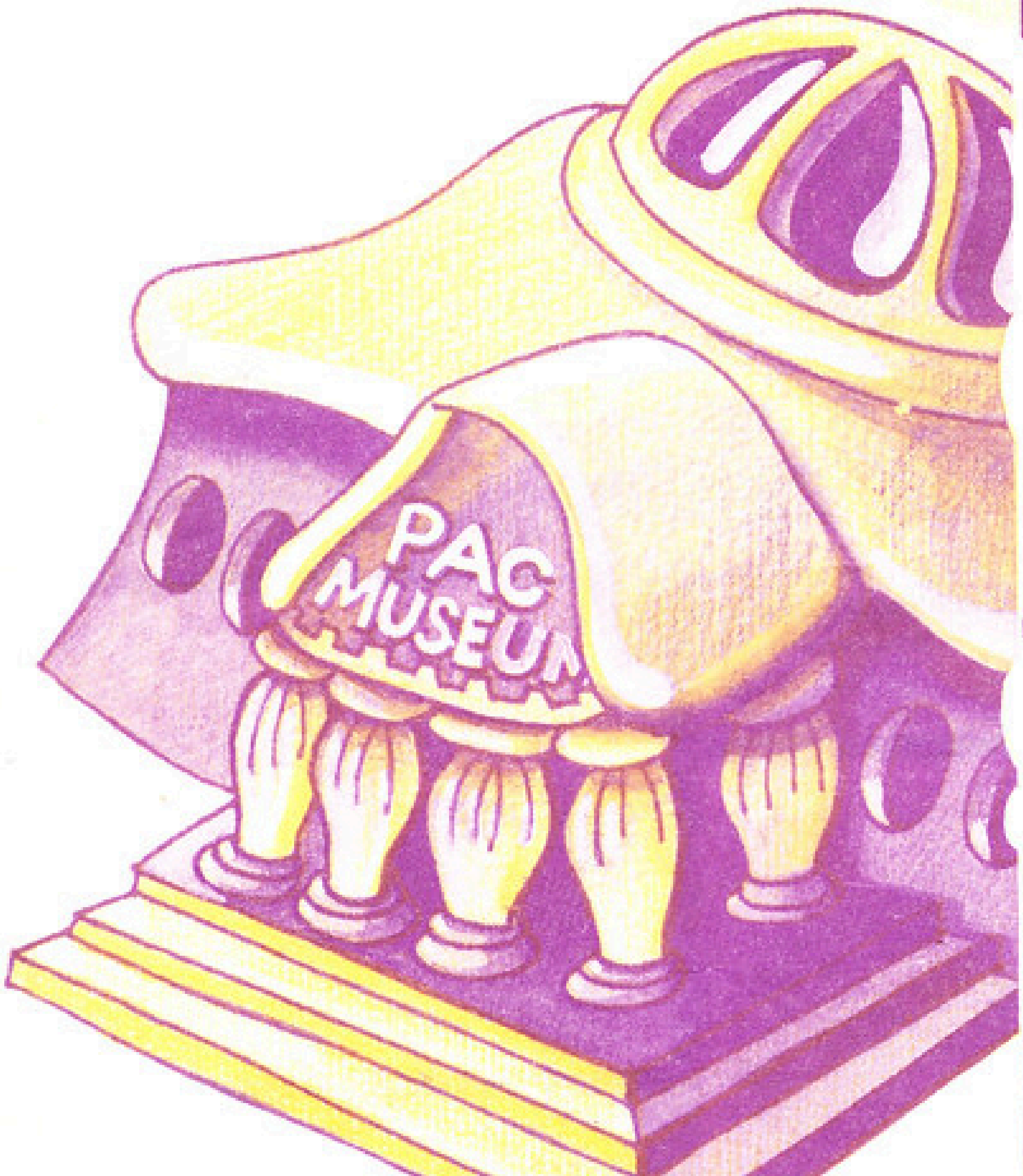
181 - Le plan secret de Pac-Land est au musée de la ville. Clyde veut essayer de le voler.

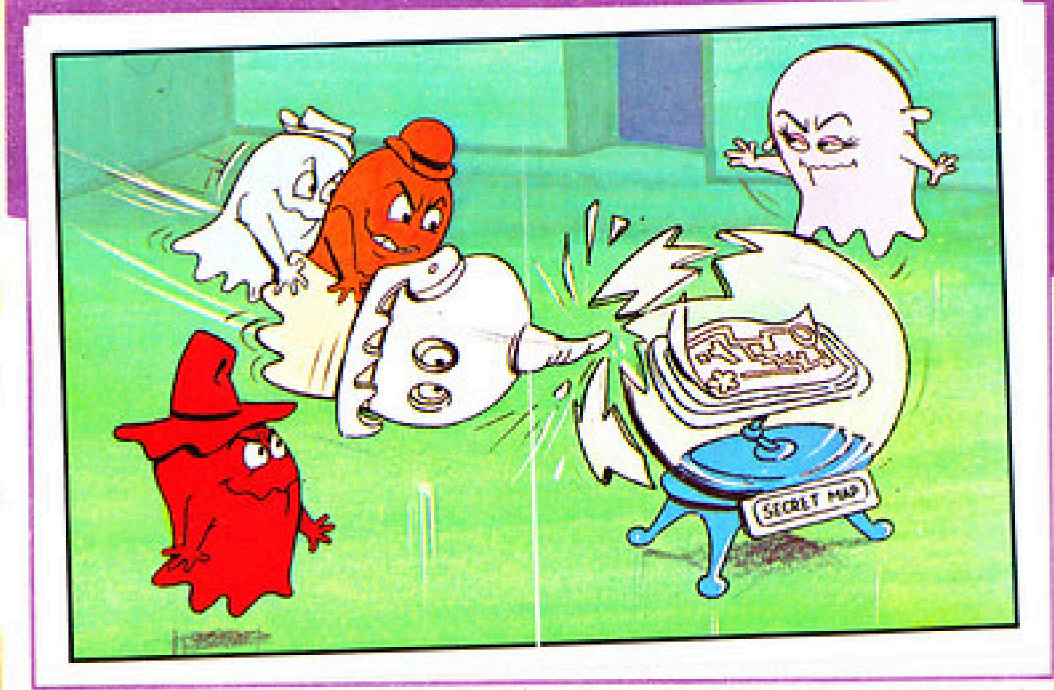


182 - Fantôme «d'action», Pinky pense que le seul moyen est de se servir d'une massue.



183 - Et un os du squelette de l'animal bizarre exposé là fera très bien l'affaire.





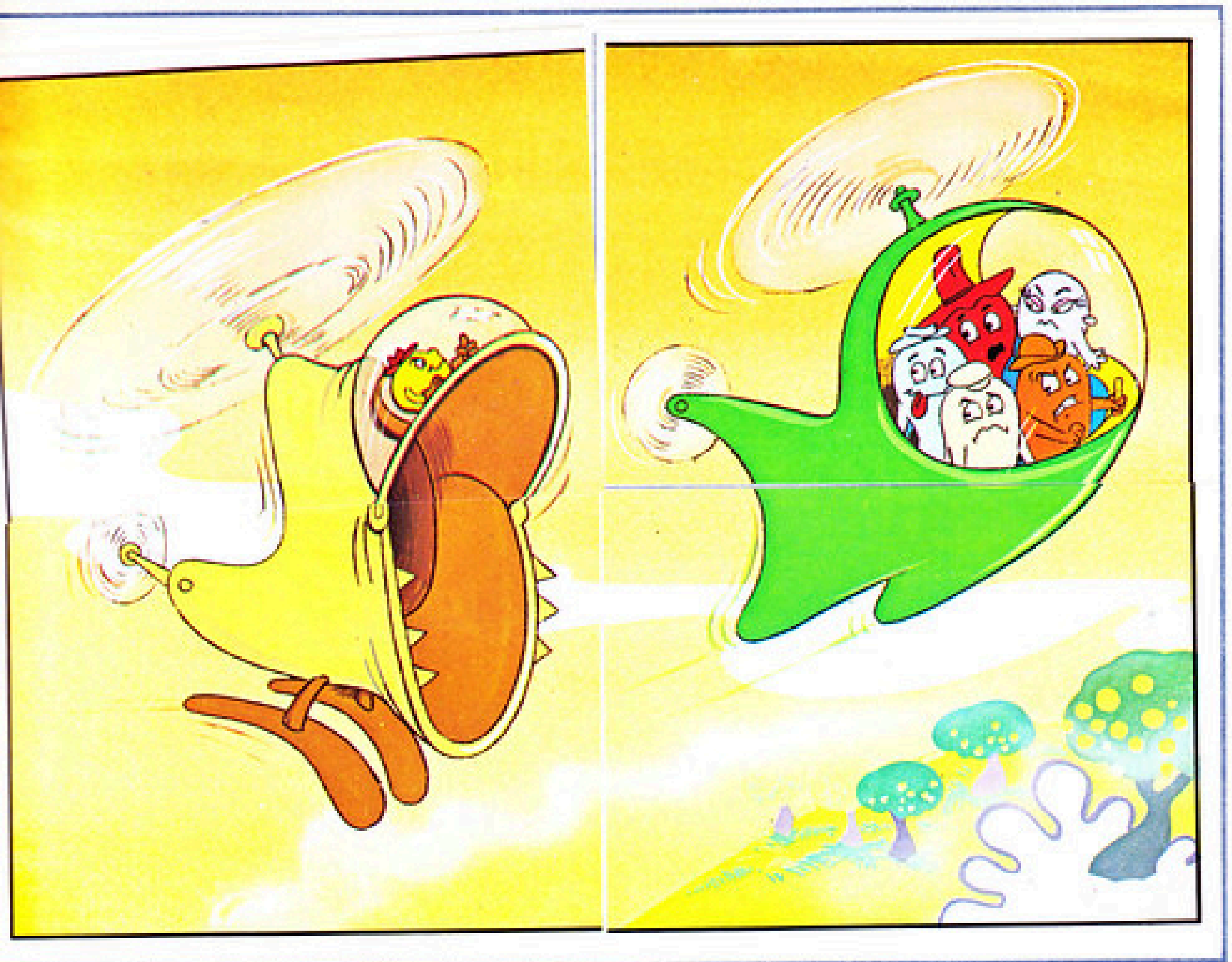
184-185 - Ce pauvre Pinky n'avait pas prévu les retombées! Clyde et Inky en profitent pour l'utiliser comme un bélier et fracasser le globe de verre qui protège le plan de Pac-Land.



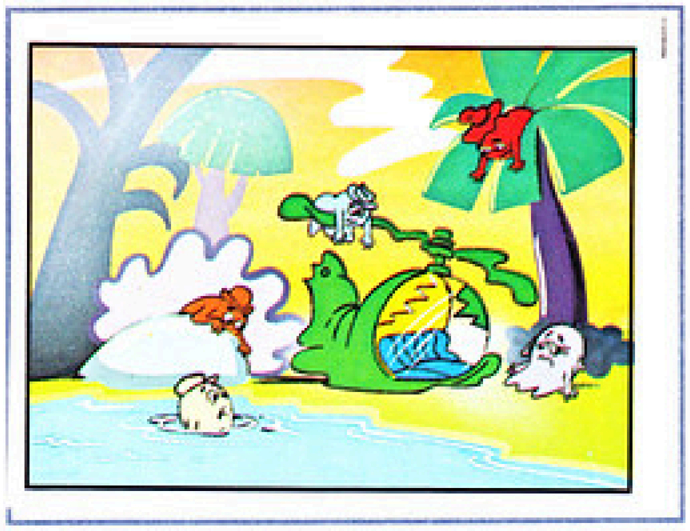
186 - Sue tient le plan! Ils vont pouvoir trouver d'où faire démarrer l'action finale!



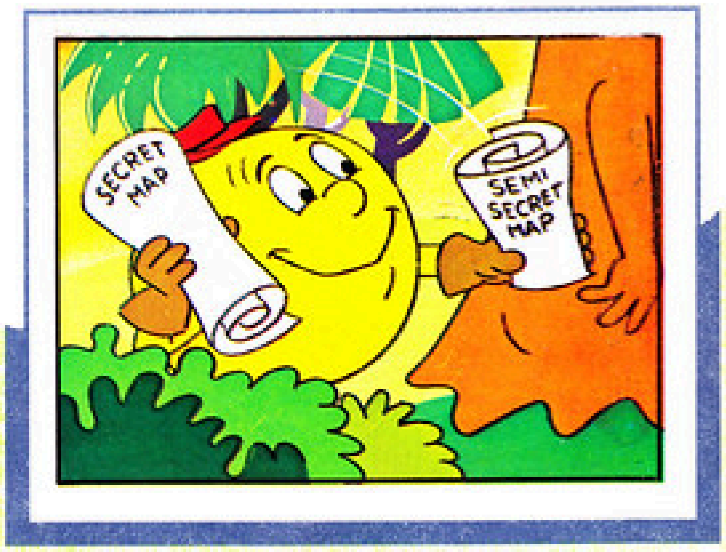
187 - Mais quelqu'un qui a vu les fantômes et leur machine court le dire à Pac-Man ...



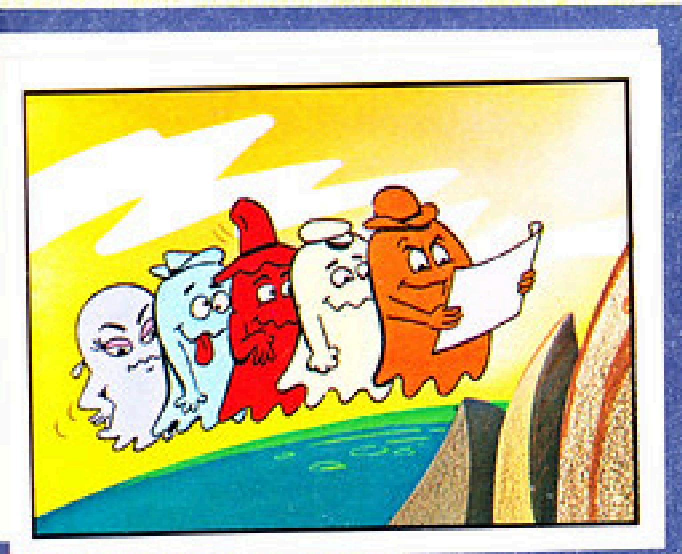
8/191 - Devant la gravité de la situation, Pac-Man contre-attaque aussitôt: avec n Pac-hélicoptère, il poursuit les fantômes gloutons et, par une habile manoeuvre, réussit à abattre leur hélicoptère qui tombe sur la plage.



192 - Heureusement pour eux, les fantômes en sont quittes pour la peur et ne renoncent pas à leur mission.



193 - Mais Pac-Man a profité de leur désarroi pour remplacer le plan secret par un autre sans que Clyde s'en aperçoive.



94 - Peu après, se fiant au faux plan, es fantômes cherchent le point précis d'où ils pourront anéantir Pac-Land.

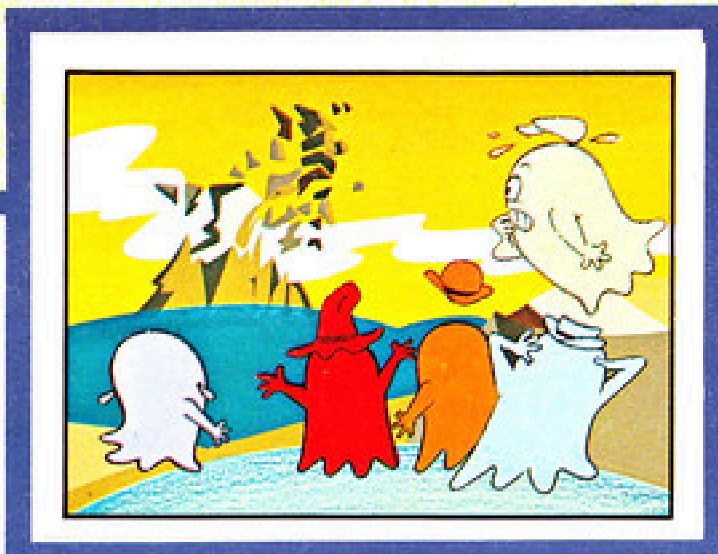


195 - Quand enfin ils y sont, Clyde et Pinky, fiers d'avoir réussi, font marcher la machine à tremblements de terre.

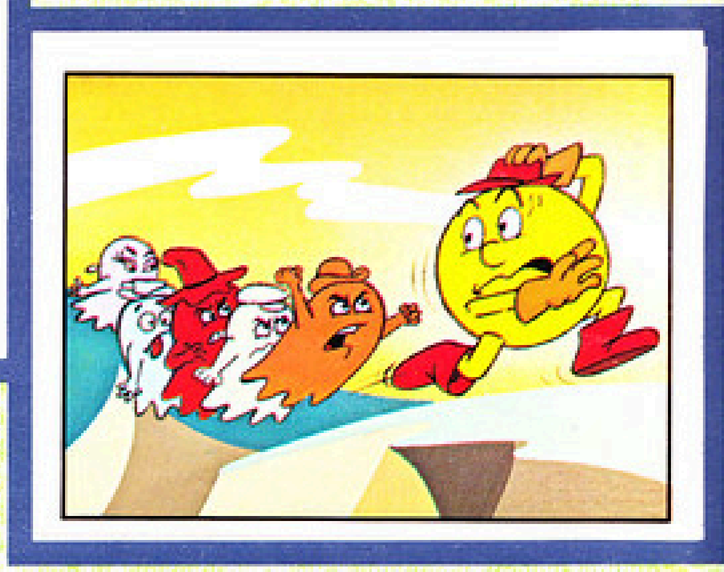


196 - Comment auraient-ils pu se douter que c'est le château de Grille-Pain, leur vénéré chef, qui s'écroulerait?



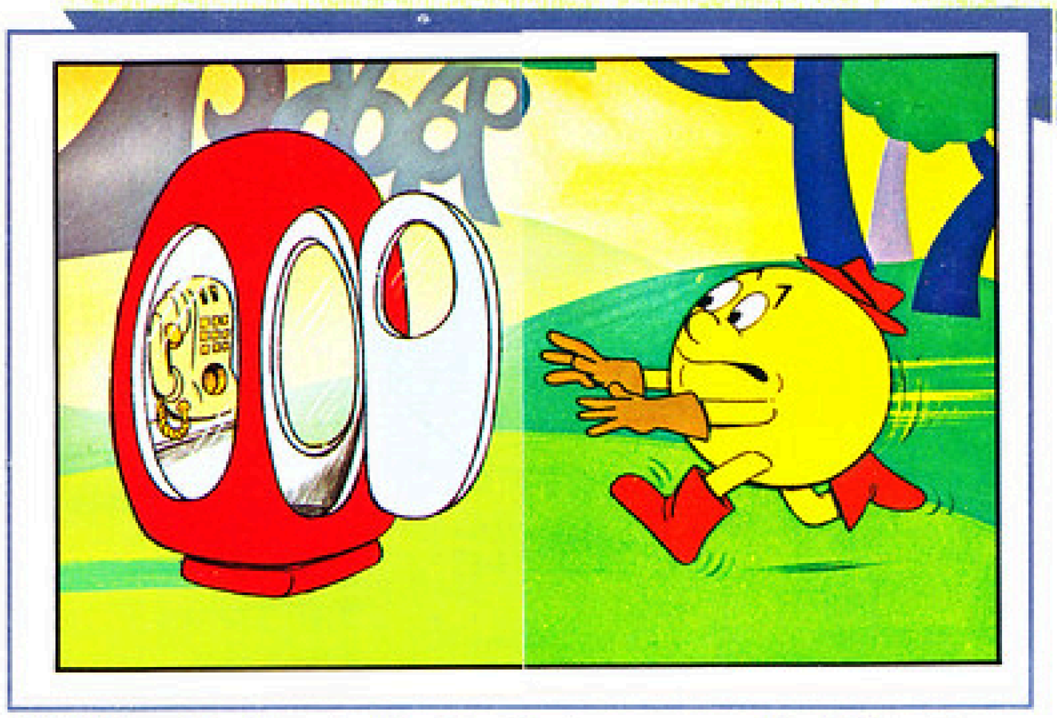


198 - Intrigués par les hurlements qu'il pousse, les fantômes grimpent sur une colline et découvrent l'ampleur du désastre.

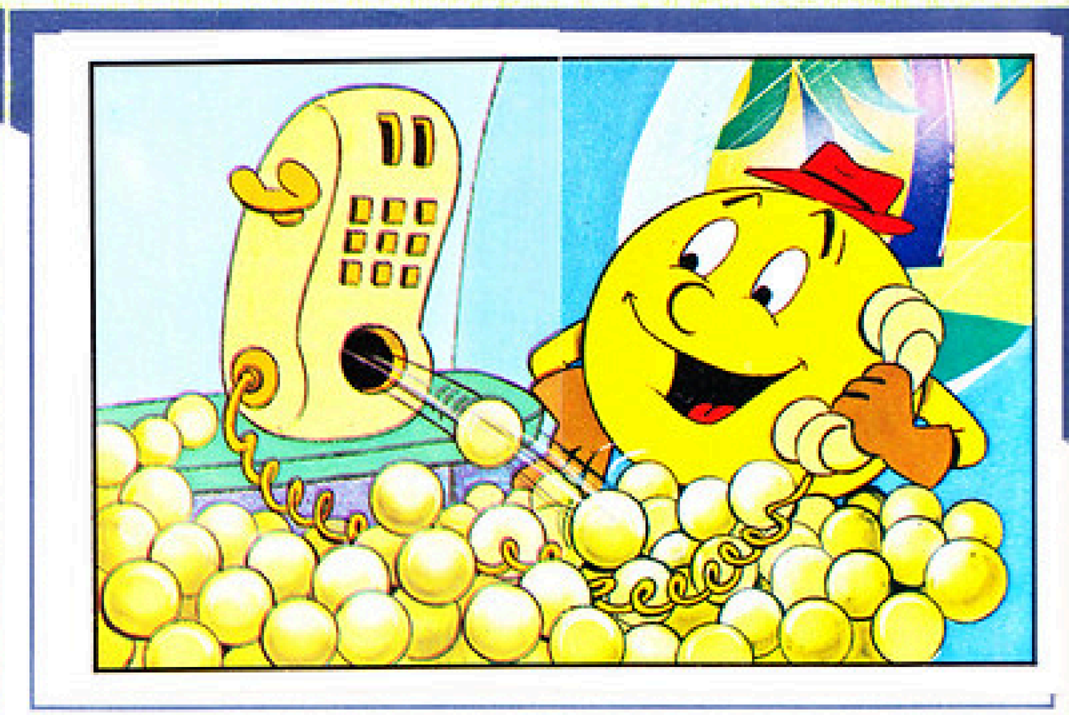


197 - Et le diabolique Grille-Pain devient la victime de son plan! Encore une fois, Pac-Man a triomphé de lui ...

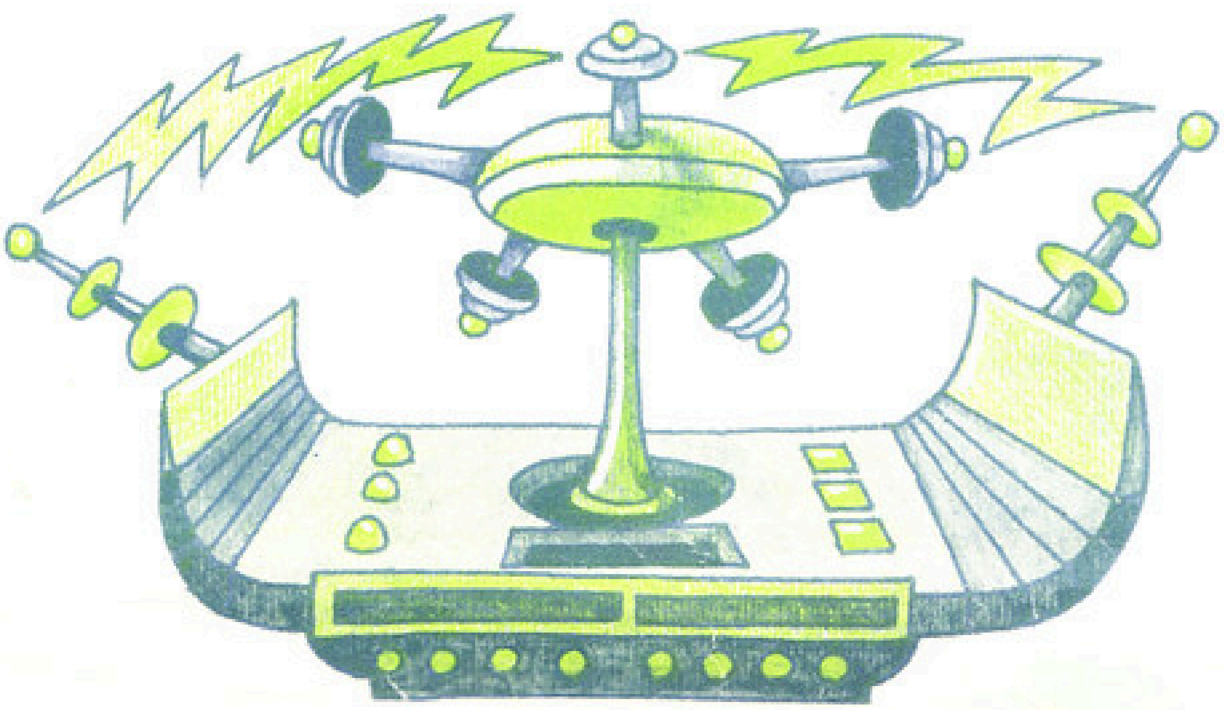
199 - Jamais Inky, Pinky, Blinky, Clyde et Sue n'ont subi une défaite si humiliante. Ivres de rage, ils recherchent Pac-Man.



200-201 - Si loin de Pac-Land et sans son Pac-hélicoptère, Pac-Man n'a aucune chance de s'en tirer ... Heureusement il voit une cabine téléphonique, y entre et compose le numéro ...

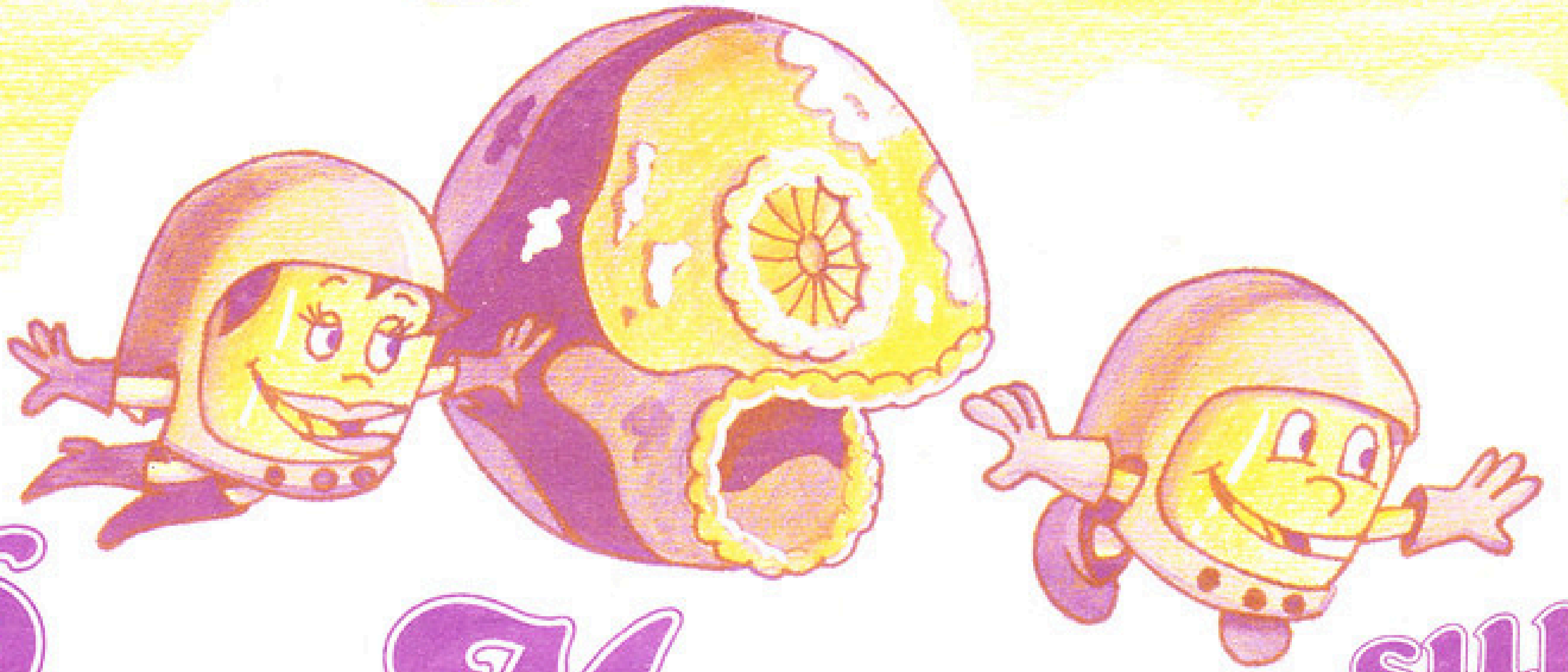


202-203 - ... du secours d'urgence. C'est beau, la technique: un instant après, le distributeur automatique déverse des monceaux de Pac-gommes dans la cabine. Pac-Man est sorti d'affaire!

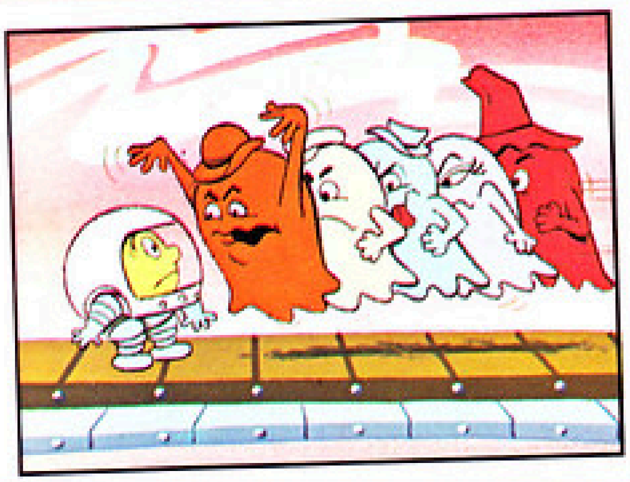




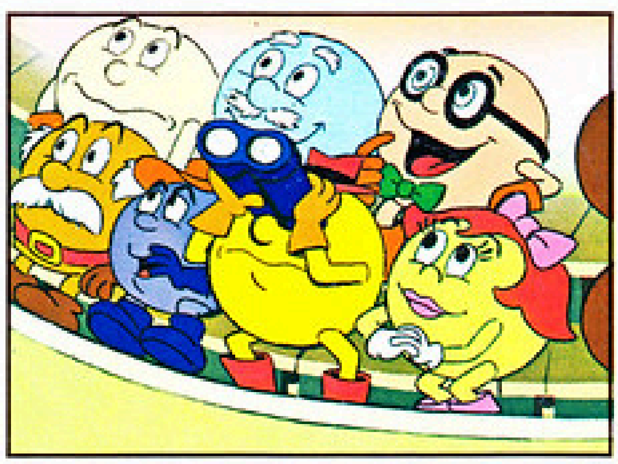
204 - Les fantômes gloutons ont perdu la bataille. Et où cacher leur honte, à présent qu'ils n'ont même plus de maison ...



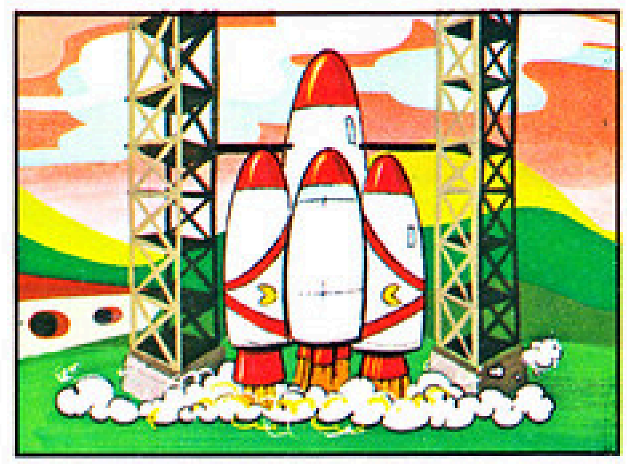
Pac-Man sur la lune



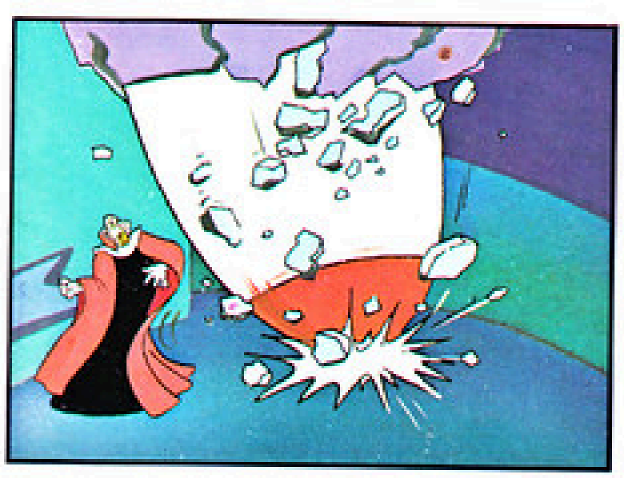
205 - Maudits fantômes! ils ont réussi à gâcher un jour si attendu et si important pour les habitants de Pac-Land ...



206 - Tous étaient venus assister au départ de la première fusée pour la Lune. Et qu'ont-ils vu? Le premier «vol» de l'espace!



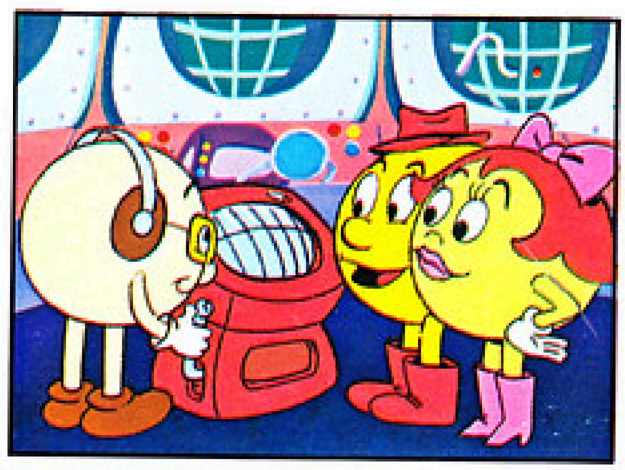
207 - Pac-Man a vu ce qui s'est passé mais il ne peut que suivre tristement les diverses phases de lancement.



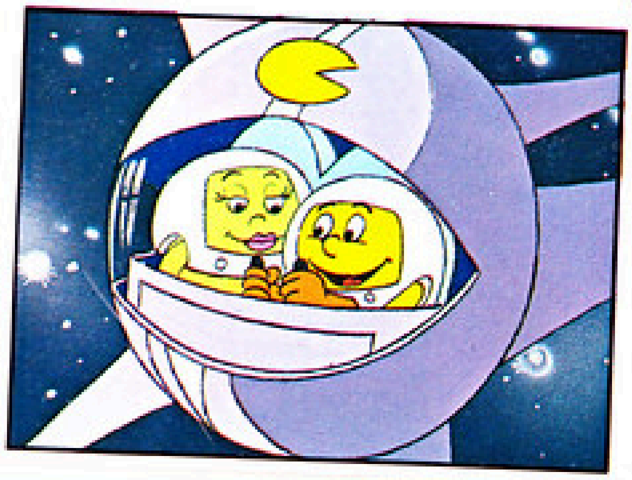
208 - La fusée pilotée par les fantômes atterrit, plutôt brutalement, sur le château de Grille-Pain.



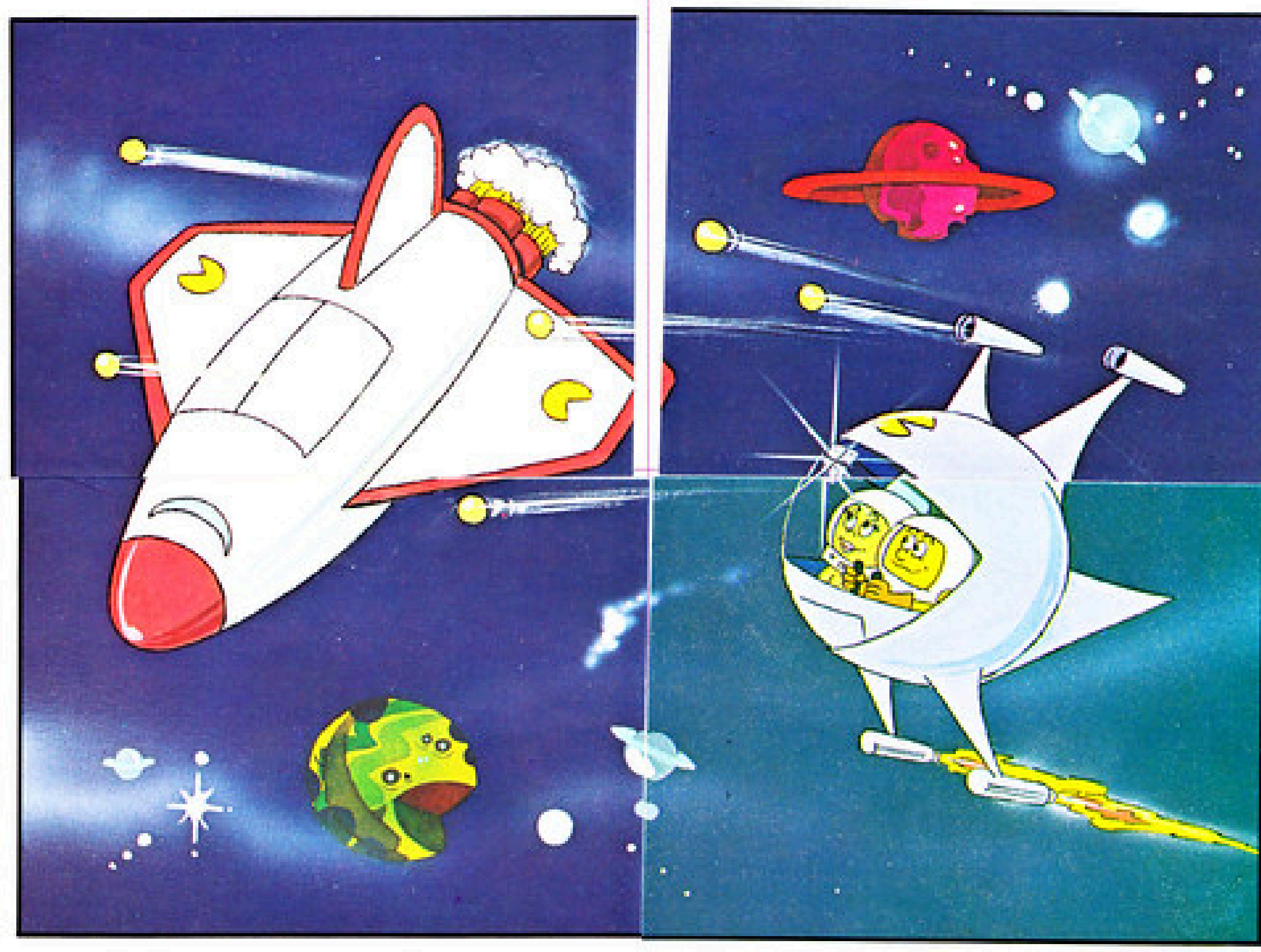
209 - La rage de Grille-Pain se calme à l'idée que la fusée lui permettra de remporter la victoire tant espérée.



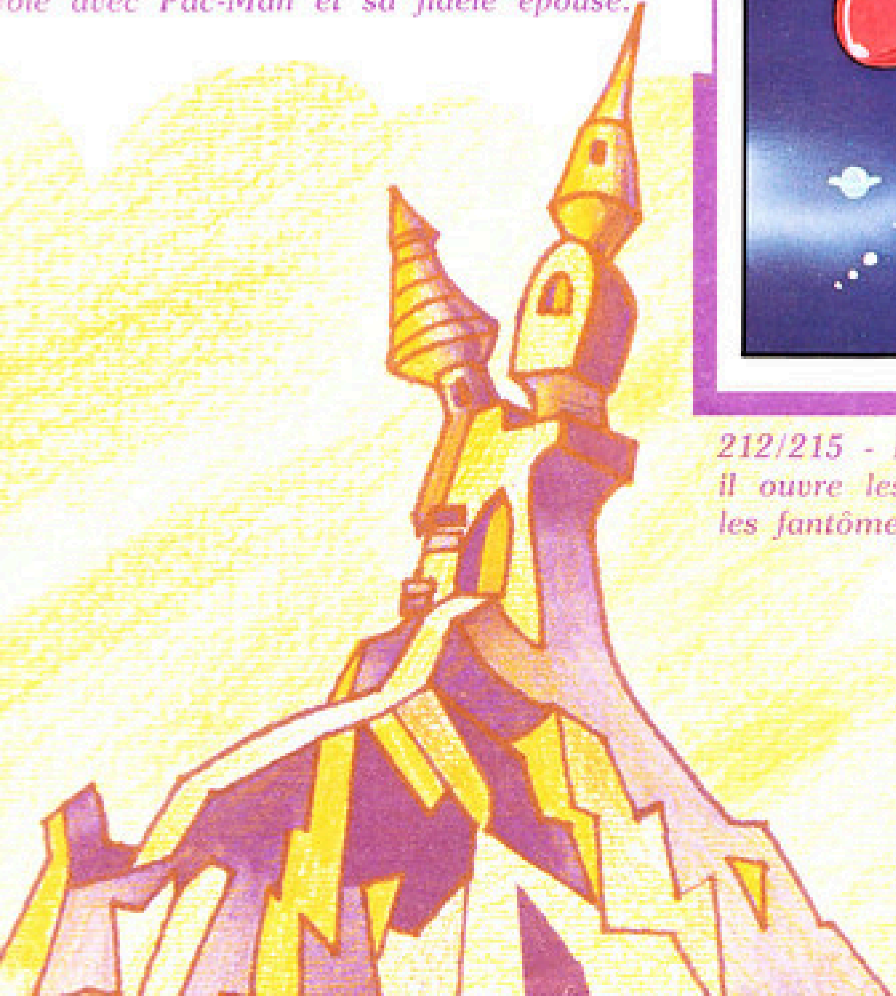
210 - Pac-Man, lui, ne perd pas son temps: avec les techniciens, il fabrique aussitôt une autre fusée.

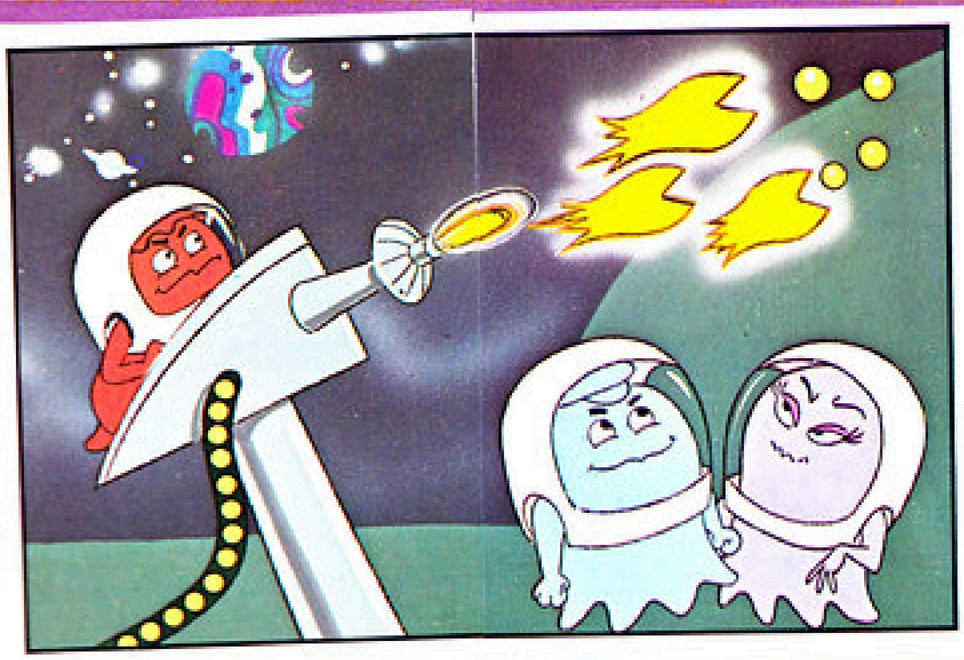


211 - Et peu après, une seconde Pac-usée, plus petite mais plus rapide, s'en-ole avec Pac-Man et sa fidèle épouse.



212/215 - Pac-Man finit par rattraper les fantômes. Dès qu'ils sont à sa portée, il ouvre les hostilités avec ses mini-canons spatiaux. Mais grâce à leur radar, les fantômes évitent les projectiles en changeant brusquement de direction.





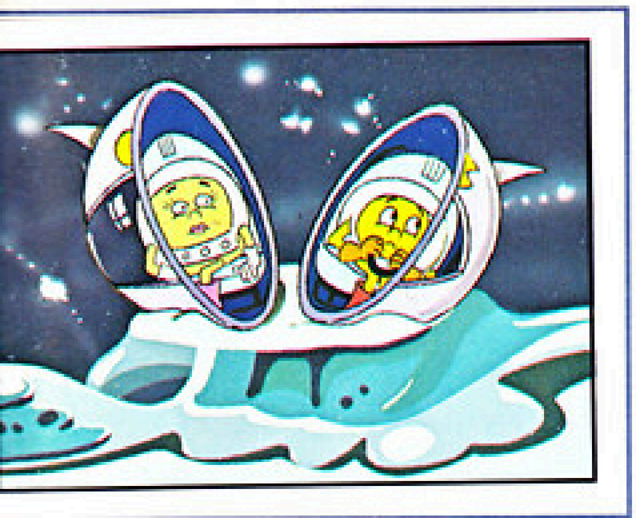
216-217 - Et ils contre-attaquent comme la foudre: leurs Pac-rayons détruisent les projectiles de Pac-Man en en absorbant toute l'énergie. Que faire contre une telle arme?



218 - Quatre Pac-rayons frappent les moteurs de la fusée de Pac-Man et les mettent hors d'usage!



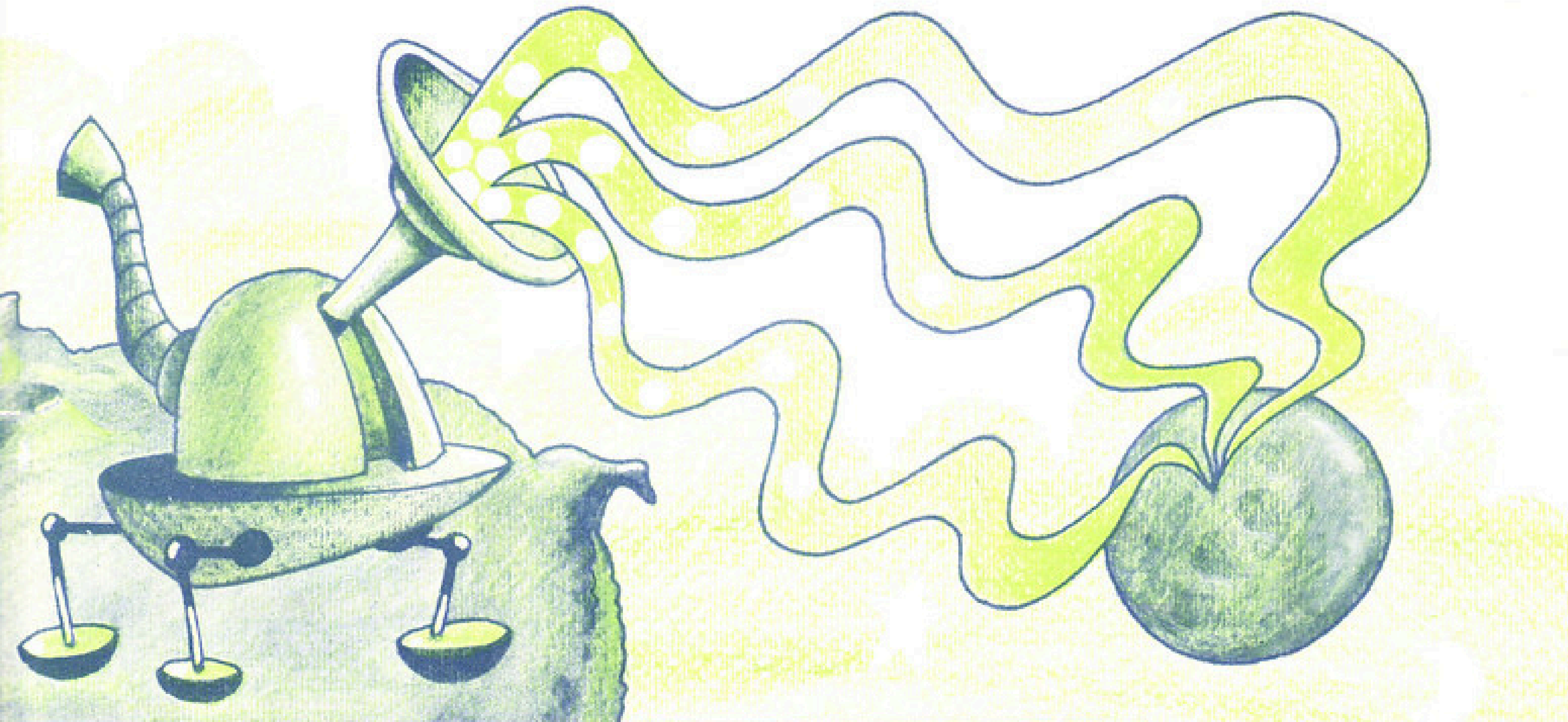
219 - La petite fusée tombe sur la Lune! Pac-Man essaie de ralentir un peu la chute!

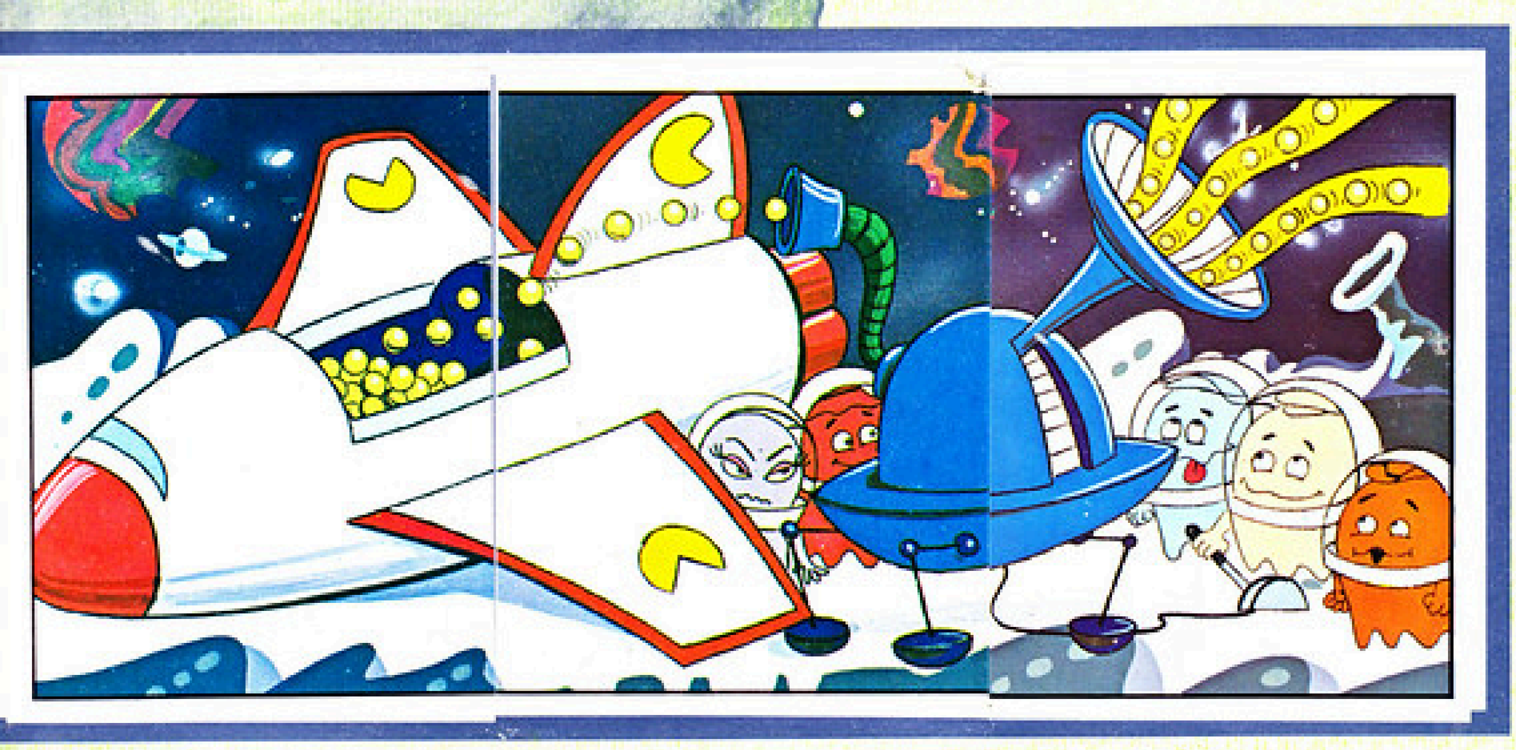


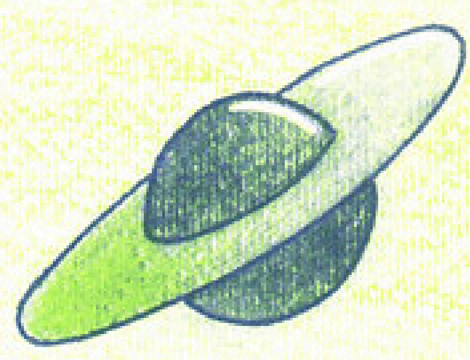
0 - Crac! sous le choc, sa fusée se coupe plein milieu! Les deux pilotes sont in-mnes et peuvent poursuivre leur mission.



221-222 - Les fantômes, qui ont eux aussi aluni dans le coin, vont précautionneusement installer à l'endroit convenu la mystérieuse machine due au génie inventif de Grille-Pain. Ils ont conscience de vivre une minute historique.







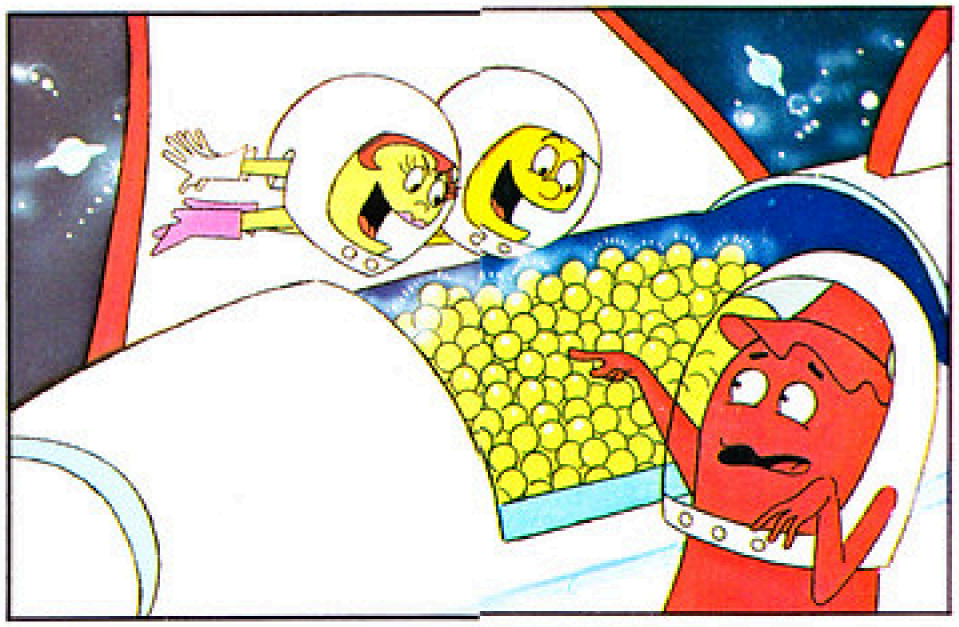
223/225 - Et l'opération démarre: la machine se met à aspirer toutes les Pac-gommes qui se trouvent sur la Terre et les décharge dans la fusée. Tout marche à merveille: les Pac-gommes traversent à toute allure l'espace sidéral, comme attirées par un aimant.



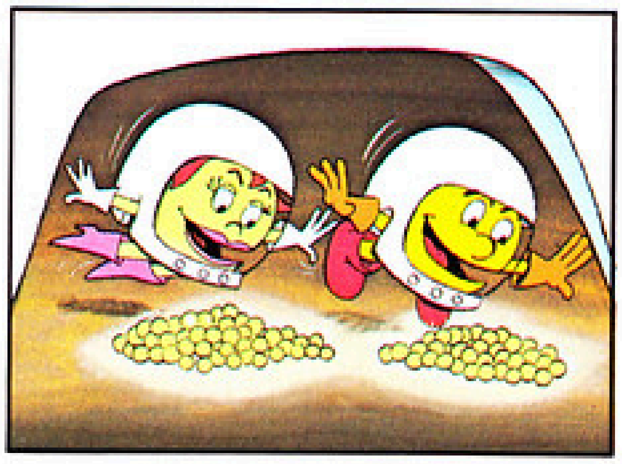
226 - *Panique générale à Pac-Land: jamais auparavant pareille chose ne s'est produite!*



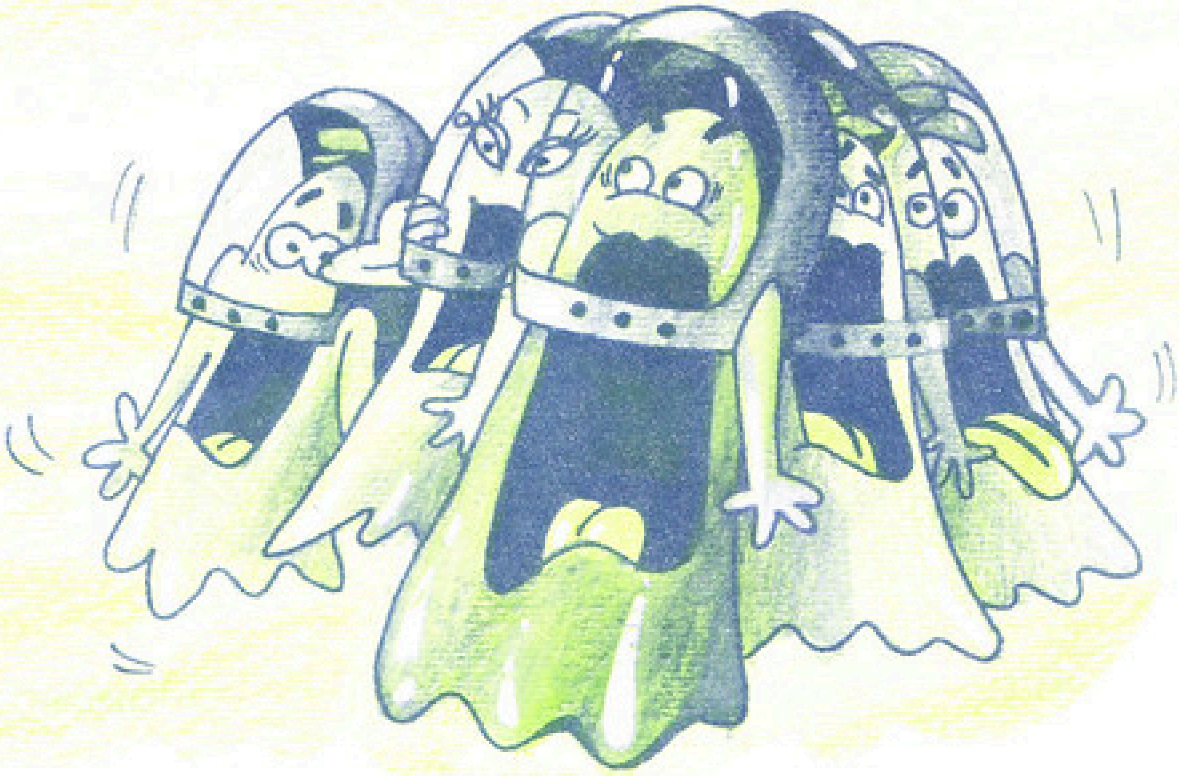
227 - *Mais sur la Lune, Pac-Man et sa femme ne restent pas les bras croisés ...*



228-229 - *Il faut qu'ils se rechargent en énergie et grâce aux fantômes, rien n'est plus simple: ils plongent dans les Pac-gommes. Quand Blinky les aperçoit, c'est déjà trop tard ...*



230 - *En un éclair, ils gobent toutes les Pac-gommes entassées dans la fusée. A présent, ils vont pouvoir ...*





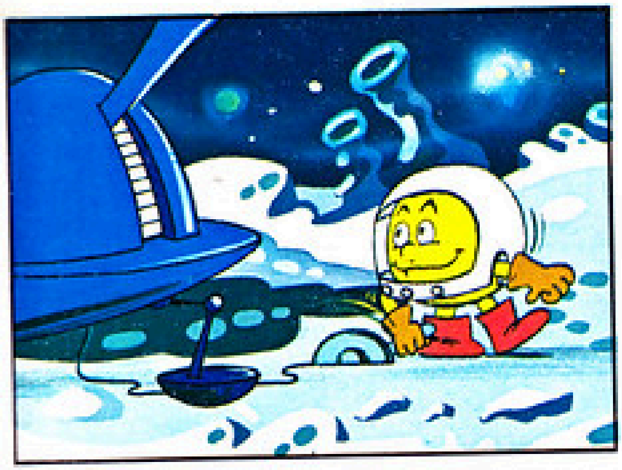
231 - *... passer à l'attaque! Pinky se transforme en avion, mais, malchanceux, il est très vite capturé ...*



232 - *Puis Pac-Man se charge de Blinky et Inky. Quant à Mme Pac-Man, elle poursuit et capture Sue.*



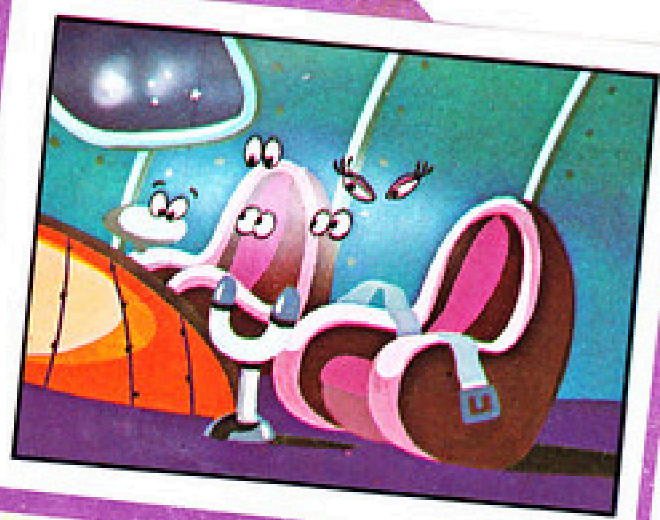
233 - *Clyde, lui, a pu se mettre au sûr, mais voilà qu'il tombe sur un Pac-Martien de passage sur la Lune! Pas de chance.*



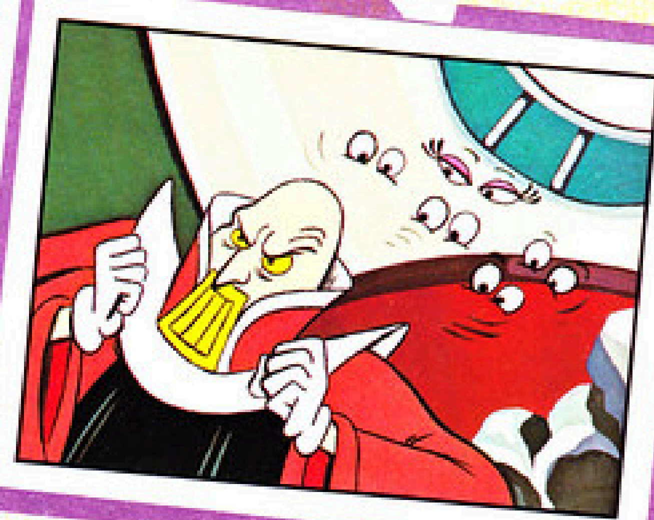
4 - Les fantômes neutralisés, Pac-Man erse une manette et oblige la machine recracher les Pac-gommes.



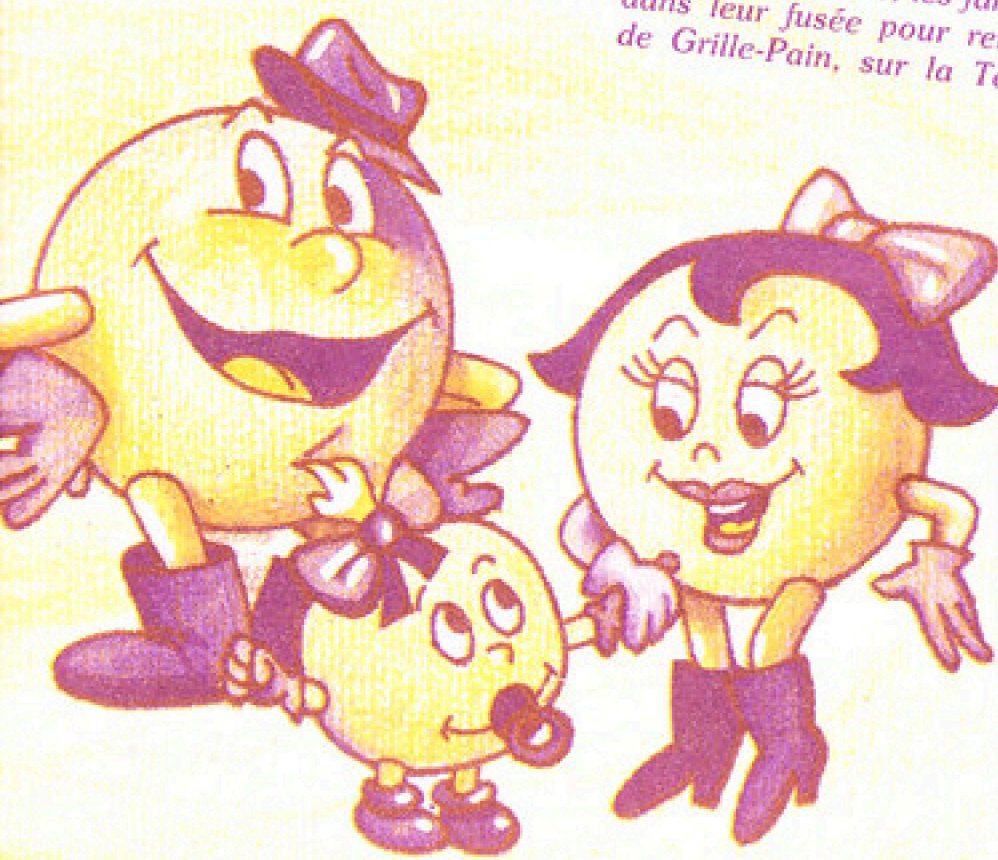
235-236 - Imaginez la joie des Pac-habitants devant ce nouveau phénomène, combien rassurant! Tous saluent cette fabuleuse pluie de Pac-gommes. Inutile de vous dire que bien des années plus tard, ils en parleront encore ...



237 - Sur la Lune, les fantômes remontent dans leur fusée pour rentrer au château de Grille-Pain, sur la Terre.



238 - Ils atterrissent en catastrophe, tremblant à l'idée d'affronter leur chef devenu fou furieux.





239-240 - Et Pac-Man et sa femme, comment vont-ils rentrer? Leur fusée est en pièces! C'est le Pac-Martien qui les prend en stop sur sa soucoupe volante! Il y a encore des gens gentils!



FRANCE

DIFFUSEUR EXCLUSIF POUR LA FRANCE

FRANCE - IMAGES

Z.I. Secteur D - 06700 SAINT-LAURENT-DU-VAR

Dépôt légal 1er Trimestre 1985

PRIX MAXIMUM CONSEILLE

3 F.

BELGIQUE - BELGIË

DISTRIBUTEUR POUR BENELUX - VERDELER VOOR BENELUX

S.A. EDITIONS PANINI BELGIQUE

Resp. Raphaël de Latre du Bosqueau

5, Avenue de l'Artisanat, 1420-BRAINE-L'ALLEUD

10 Fr.

SCHWEIZ - SUISSE

ALLEINVERTRIEB FÜR DIE SCHWEIZ / DIFFUSEUR POUR LA SUISSE

GRÜNENFELDER S.A.

6574 VIRA / MAGADINO (TI)

Fr. 0,50

CANADA

DISTRIBUTOR FOR CANADA

O-PEE-CHEE COMPANY LTD

P.O. Box 2304 - Terminal "A" - LONDON, ONTARIO N6A 4G2

25